

PER LA TUA
CONSOLE

GAME POWER

21

Anno II n. 10 GAME POWER Ottobre 1993 Lire 5000



ZELDA
SU GAME BOY

UN CAPOLAVORO DA 4MBIT

ZELDA®

**SUPER MARIO
ALL STARS**

PRENDI QUATTRO
PAGHI UNO

LONDRA

LE PRIME NOVITÀ DELL'ECTS

HELP!

STARWING snes
FLASHBACK md

**ROCKET KNIGHT
ADVENTURE**

UN PICCOLO GRANDE TOPO
SFRECCIA SU MEGA DRIVE

SILPHEED
LA RIVINCITA
DEL MEGA CD

• JUNGLE STRIKE • MORTAL KOMBAT • TIME GAL • SUPER TURRICAN • STRIKER
• JURASSIC PARK • SHINOBI 2 • RAGING FIGHTER • SUPER FORMATION SOCCER
• CONGO'S CAPER • BLASTER MASTER • ECCO THE DOLPHIN • BEST OF THE BEST
• TITUS THE FOX • ROBIN HOOD • STREETS OF RAGE 2 • TUMBLEPOP • CHAKAN • BABY T REX



THE REAL CHAMPION EDITION LIMITED TURBO 16 VALVOLE



**BEN 24 H.P. DI CURIOSITÀ, GABOLE, OGGETTI E PICCOLE
ABITUDINI SEGRETE DEI VOSTRI AMATISSIMI STREET FIGHTERS**



**IN ANTEPRIMA MONDIALE
LA LACCA DI BLANKA**



**FIAMMIFERI ANTI VENTO
PER LE ACCENSIONI DI
M. BISON**



**PILLOLE LASSATIVE USATE DA
DALSHIM PER MANTENERE
L'INVIDIABILE FORMA**



**CURIOSA TENUTA
D'ALLENAMENTO ESTIVA DI
CHUN LY**



**... PER BALROG L'UOMO DAL
SORRISO DEVASTANTE**



**PANTOFOLINE
FINTO PELOUCHE
ORTOPEDICO-RIPOSANTI
DI GUILLE**



**BEN 4 MQ. E' LA SUPERFICIE
DELLE MUTANDE DI HONDA**



**PETTININO VERSIONE
GEOMETRA PER IL LOOK DI
ZANGIEF**



**OCCHIALI MODELLO
RIPOSANTE DAL DESIGN
SOBRIO ED ELEGANTE**



**MANICURE ANTIRUGGINE
PER GLI ARTIGLI DI VEGA**



**CYCLETTE "DRAGON BIKE"
PER IL POTENZIAMENTO
DEGLI ARTI INFERIORI**



**DRAGON BIKE-BIS PER
L'INVIDIA DI RYU**



VIDEOFOLLIA

C.SO MILANO, 193 - 37138 VERONA

TEL. 045 - 8101213

FAX 045 - 8101217



SUPER ADVENTURE ISLAND

Avventurati in un mare
di divertimento!

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA

BIT GENERATION



AL RITMO DI ROCK, COL
PASSO DEL RAP CORRI
NELL'ISOLA PER SALVARE LA
TUA BELLA IMPRIGIONATA NELLA PIETRA.
HAI 5 MONDI DA ATTRAVERSARE CON UNA
GRAFICA OGNI SCHERMO PIÙ ENTUSIA-
SMANTE! HAI 5 MONDI MA UNA
SOLA BELLA. NON PERDERE
ALTRO TEMPO, CORRI
A SALVARLA!



SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA

- ANIMAZIONE SUPER
- COLONNA SONORA DA SBALLO
- 5 MONDI CON 20 LIVELLI
- LIVELLI SEGRETI

BIT GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA



Controlla che ci sia il marchio GIG, avrai così la certezza di avere prodotti
Nintendo originali, con le istruzioni in italiano, la garanzia totale e la
possibilità di iscriverti al mitico Club Nintendo.



IL NUMERO UNO NEL MONDO

GAME power

SETTEMBRE 1993



Rivista associata
all'Unione Stampa
Periodica Italiana

Pubblicazione periodica mensile
Autorizzazione Tribunale di Milano
n° 784 del 23/11/91

EDITORE RODITORE

STUDIO VIT
via Aosta 2, 20155 MILANO

SEDE DELLA LEGGENDARIA REDAZIONE

via Aosta 2, 20155 MILANO
Tel. 02/33100413
Fax: 02/33104726

CONCESSIONARIA DI PUBBLICITÀ PROGRESSO

L.T. Avant Garde
via Sarca 47 20125 Milano
Tel. 02/66103223 Fax 02/66105090

MEGA DIRETTORE RESPONSABILE(7)

Riccardo "Ricci" Albini

(S)COORDINAMENTO DELLA PRODUZIONE

Alberto "Alkross" Rossini

(S)COORDINAMENTO EDITORIALE

Benedetta Torani

SEGRETERIA DI REDAZIONE

Franca Badioli, Serena Rubini

LA REDAZIONE

Vincenzo "Raist" Beretta, Matteo "Moi" Bittanti, Andrea "Madoc"
Minini, Paolo "Neon" Paglianti, Alex "Dupont" Pasetto, Yuri
"Scarlet" Abietti, Diego "Sir Bias" Antonelli, Giampaolo "Giampy"
Moreschi

INCOLLA-BORATORI

Fabio "Bio" Massa, Paolo "Vordak" Cupola, Giorgia "Red Fury"
Fantin, Fabio "Mystere" Paglianti, Ravetto "Ravea" Bros, Tiziano
"Apacar" Toniutti, Antonio "Log" Logliaci, Giorgio "Random"
Baratto

GAME OVER FAN CLUB

Zia Maria, Donald, Arcangelo Natelli, il complessato, Nestore,
The Godfather, Callaghan, Butch Cassidy

ART DIRECTOR

Maria Montesano

IMPAGINAZIONE ELETTRONICA

Jacopo Villa, Gian Vittorio Pasquale Curi

FOTOCOMPOSIZIONE

Typing (MI)

STAMPA

Valprint s.r.l.
via per S.Maurizio 171 (Brugherio, MI)

DISTRIBUZIONE

SO.DI.P./ Angelo Patuzzi
Via Bettola, 18 - 20092 Cinisello Balsamo (MI)
Tel. 02/66090.1

ARRETRATI

Arretrati: L. 10000
Pagamento a mezzo conto corrente postale n. 17200205, oppure
a mezzo assegno/vaglia postale intestati a: STUDIO VIT via
Aosta 2, 20155 MILANO

© Studio Vit

Nessuna parte di questa rivista può essere riprodotta senza

QUESTO MESE



News & Anteprime

NEWS
ANTEPRIME



PAG. 17

ANCHE QUESTO MESE LE NOTIZIE E LE ANTEPRIME ABBONDA-
NO. MBF HA RACCOLTO VOCI
(UFFICIALI) SU UNA
MACCHINETTA CHE LA NINTEN-
DO STAREBBE PER SVILUPPARE
ASSIEME ALLA SILICON
GRAPHICS. LA COMMODORE
INVECE ATTACCA IL MERCATO
DELLE CONSOLE CON L'AMIGA
CD, MENTRE È IN ARRIVO
SONIC SU CD...



QUESTO MESE DUPONT VI
DÀ LE ISTRUZIONI PER DUE
GIOCHI PER ARRIVARE ALLA
SCHERMATA GAME OVER:
FLASHBACK PER MD E
STARWING PER SUPER
NINTENDO
NIENTE MALE VERO?

PAG. 102

RAGING FIGHTER

UN PICCHIADURO CON TUTTE
LE CARTE IN REGOLA
PER GAME BOY!



PAG. 72

**RICORDATEVI CHE I NUMERI 1, 6, 7, 9
di GAME POWER SONO ESAURITI**

MAGNIFICI

PAG. 5

**CORRI A CASA
IN TUTTA
FRETTA:
C'È GAME
POWER CHE TI ASPETTA**



GUIDA MEGADRIE

**PROVATI PER VOI PIU'
DI CENTOVENTI GIOCHI!**

PAG. 121

SILPHEED

**UNO SPARATUTTO PER
MEGA CD VERAMENTE DA
LECCARSI I BAFFI!**



PAG. 43

JUNGLE STRIKE

**L'ATTESO SEGUITO
DI DESERT STRIKE ARRIVA
FINALMENTE SUL MEGA DRIVE!**



PAG. 47

MORTAL KOMBAT

**SU SNES MEGA DRIVE
E GAME BOY!
CENSURA E POLEMI-
CHE NELLA
RECENSIONE
COMPLETA DELLE
TRE VERSIONI!**



PAG. 54

LA LISTA DELLA SPESA DI ZIA MORTA

Game Boy

Baby T Rex	99
Best of the Best	87
Caesar's Palace	100
Mortal Kombat	54
Raging Fighter	72
Robin Hood	90
Snow Bros	100
Spiderman 3	100
Titus the Fox	88
Tumblepop	95
Zelda	65

Game Gear

Chakhan	97
Streets of Rage 2	92

Mega CD

Ecco the Dolphin	85
Silpheed	43
Time Gal	58

Mega Drive

Aerobiz	100
Blaster Master	82
Bowling	100
Jungle Strike	47
Jurassic Park	68
Mortal Kombat	54
Rocket Knight Adventure	75
Super Shinobi	70

Super Nintendo

Alien vs Predator	100
Best of the Best	100
Chester Cheetah	100
Congo's Caper	80
Kawasaki	100
Mortal Kombat	54
Striker	62
Super Formation Soccer	78
Super Mario All Stars	50
Super Turrican	60



NEWEL srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO:
02 - 33000036 (5 linee r.a.)



SUPERNES
+ ALIMENTATORE + JOYPAD + CAVO DEBITO
L. 275.000
+ **GIOCO L. 315.000**

GRANDE OFFERTA!
ACQUISTA 3 VIDEOGIOCHI
A TUA SCELTA E AVRAI
UNO SCONTO EXTRA
DEL 10%.
(ESCLUSE LE OFFERTE)

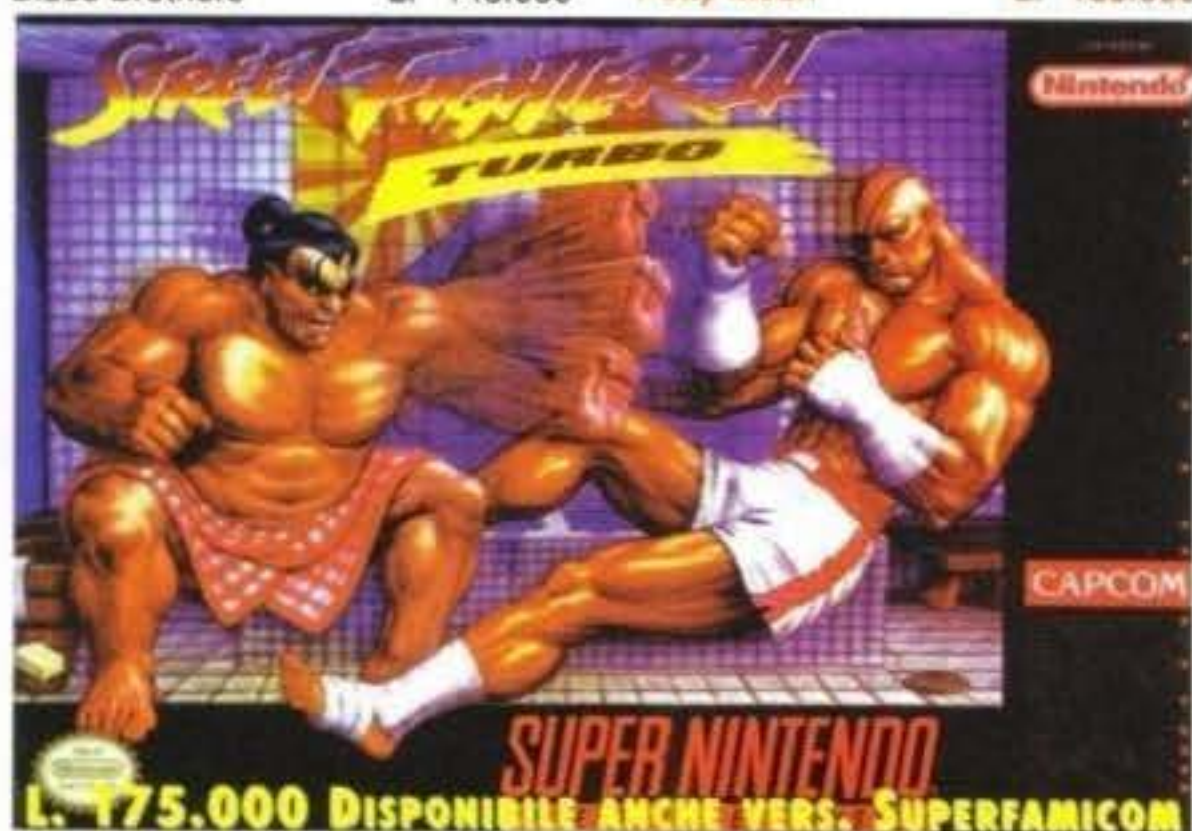
OFFERTE SUPERNINTENDO - SUPERNES - SUPERFAMICOM

Acrobatic Mission	L. 68.000
Adventure Island	L. 68.000
Bio Metal	L. 98.000
Cacoma Knight	L. 88.000
Capitan Nuvolino	L. 78.000
Combat Ribes	L. 68.000
Dimension Force	L. 78.000
Doomsday Warrior	L. 98.000
Dragon's Lair	L. 98.000
Earth Defense Force	L. 88.000
F-Zero	L. 98.000
Flying Hero	L. 98.000
Gradius III	L. 78.000
Harley's Humonfous	L. 88.000
Hole in One Golf	L. 88.000
Hyper Zone	L. 68.000
Ikari Warrior	L. 118.000
Kitaro Fighting	L. 88.000
Lemmings	L. 68.000
Magic Sword	L. 98.000
Mystery Circle	L. 68.000
Outlander	L. 98.000
Paperboy 2	L. 78.000
Pit Fighter	L. 78.000
Pro-Soccer	L. 88.000
Psyco Dream	L. 58.000
Push Over	L. 88.000
Smartball	L. 98.000
Spanky's Quest	L. 98.000
Stealth	L. 98.000
Strike Gunner	L. 68.000
Street Fighter II	L. 118.000
Super Bowling	L. 98.000
Super Chinese World	L. 68.000
Super Conflict	L. 98.000
Super Ghouls'n Ghost	L. 98.000
Super Kick-Off	L. 98.000
Super Fire P.Wrestling	L. 68.000
Super S.W. IV	L. 58.000
Super Wang Island	L. 68.000
The Great Waldo S.	L. 98.000
The Rocketeer	L. 58.000
Thunderspirit	L. 88.000
Tom & Jerry	L. 88.000
Toys	L. 98.000
Wheel of Fortune	L. 98.000
Wyne's World	L. 88.000
Xardion	L. 98.000

GIOCHI SUPERNINTENDO - SUPERNES - SUPERFAMICOM

Airbone Ranger	L. 138.000
Alien 3	L. 118.000
Aliens Vs Predator	L. 128.000
American Gladiador	L. 138.000
Batman Return	L. 138.000
Battle Destiny - Fatal Fury	L. 138.000
Battletoads	L. 128.000
Banadi Z	L. 138.000
Bazooka	L. 118.000
Best of the Best	L. 118.000
Bizyland	L. 98.000
Blues Brothers	L. 148.000

Mario All Star Collection	L. 138.000
Mario and Warrior	L. 138.000
Mario is Missing	L. 128.000
Mazinga Z	L. 148.000
Mech Warrior	L. 128.000
Monday Night Football	Telefonare
Mortal Kombat	L. 148.000
Nigel Mansell World F1	L. 148.000
Ninja Boy	L. 118.000
Operation Logic Bomb	L. 128.000
Pocky & Rocky	L. 128.000
Pop'n Twin Bee	L. 138.000
Prince of Percia	L. 128.000
Pro-Football	L. 118.000
Putty Moon	L. 138.000



Bob	L. 118.000	Robocop 3	L. 118.000
Bubsy	L. 138.000	Shadow Run	L. 138.000
Carmen in S.Diego 2	L. 148.000	Sonic Wings	L. 148.000
Castelvania	L. 98.000	Spindizzi World	L. 128.000
Congo's Caper	L. 118.000	Street Combat	L. 138.000
Cool World	L. 118.000	Striker-World Soccer	L. 148.000
Cybernator	L. 118.000	Super Birdie Rush	L. 138.000
Dead Dancing-Rushing Beat 3	L. 128.000	Super Form. Soccer 2	L. 139.000
Desert Strike	L. 128.000	Super F-15Strik.Eagle	L. 148.000
Dragon Ball Z	L. 168.000	Super High Impact	L. 128.000
Dungeon Master	L. 138.000	Super Off Road The Baya	L. 138.000
Exhaust Heat 2	L. 158.000	Super Star War	L. 118.000
FamilyTennis	L. 168.000	Super Turracan	L. 118.000
Fatal Fury	L. 138.000	Super Wrestling Mania	L. 138.000
Final Fight 2	L. 138.000	Tazmania	L. 128.000
First Samurai	L. 138.000	The Addams Family 2	L. 138.000
Football Fury	L. 128.000	The Blues Brothers	L. 128.000
GP1 Motomondiale	L. 148.000	The Legend of Zelda	L. 128.000
Goof Troops (Pippo)	L. 138.000	The Lost of Vikings	L. 128.000
Hit the Ice	L. 128.000	Tuff e Nuff	L. 138.000
International Tennis T.	L. 148.000	Turtles in Time IV	L. 118.000
Joe & Mac 2	L. 128.000	Vegas Stakes Casino	L. 128.000
Kawasaki Challenge	L. 138.000	Where Time Carmen	L. 148.000
King Arthur World	L. 138.000	Wolfchild	L. 118.000
Krusty's Super Fun House	L. 98.000	World Hero	Telefonare
Lethal Weapons-Arma Letale	L. 138.000	WWF 2 Royal Rumble	L. 148.000
Magic Johnson Basket	L. 168.000	Yoshi's Cooky	L. 118.000

SENSAZIONALI OFFERTE !!!

**STARFOX
(STARWING)
L. 99.000**

**TERMINATOR
L.99.000**

**FINAL FIGHT 2
(SUPERFAMICOM)
L.99.000**

NOVITÀ SUPERNES

ACCLAIM'S WORLD CUP
ART OF FIGHTING
BATTLE BLAZE
BATTLE CAR
COOL SPOT
INCREDIBLE CRASH DUMMIES
KANDO RACE
LAMBORGHINI AM CHALLENG.
REDLINE F1 RACER
ROCKY & BULLWINKLE
SUPER AQUATIC GAME
SUPER SLAP SHOT
TOMAS TANK
T2 ARCADE GAME
WINGS COMMANDER
WIZARD OF OZ
ZOMBIES AT MY NEIGHBORS
DISPONIBILI A OTTOBRE

**SI SERVONO
RIVENDITORI
QUALIFICATI**

IL PIU' VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

**RICHIEDI IL NUOVO
CATALOGO GRATUITO
CON I COMMENTI DI
TUTTI I GIOCHI.**



L'APPOSTA



GAME POWER

L'APPOSTA DI GAME POWER via Aosta 2
20155 Milano Pianeta Terra

"La personalità del Foscolo, così ricca di aspetti contrastanti, è pur dotata di una sua intima coerenza, che si realizza in concrete forme di vita spirituale, al di là delle astratte formulazioni logiche. Le premesse del suo pensiero sono genericamente illuministiche, ma del suo illuminismo nella sua accezione sensistica e nel momento della disillusione, senza più fede nei "progressi illimitati dell'intelletto" e nella sua possibilità di conoscere la realtà delle cose; premesse che portano inevitabilmente a conclusioni negative e pessimistiche".
(da "Poetica e Critica del Romanticismo Italiano", di Mario Puppo)

Ho deciso di sostituire l'intera rubrica della Posta con uno spazio di critica letteraria (incentrato in particolare sul Romanticismo) e di focalizzare la nostra attenzione su quattro dei più validi scrittori - ma forse dire "scrittori" è riduttivo - del panorama letterario italiano: Foscolo, Manzoni, Leopardi e probabilmente il De Sanctis, toh, se riesco a trovare abbastanza spazio. Il tema del mese prossimo sarà "La Letteratura come impegno morale e sociale nell'Alfieri e nel Foscolo". Interverranno filologi, critici letterari e illustri accademici. Vi invitiamo ad esprimere per tempo il vostro parere sull'argomento, ma non limitatevi alle solite parafrasi un po' azzardate dei "Sepolcri", mi raccomando. Vostro,

MBF

E FARE IL BAGNO IN UNA VASCA COLMA DI PASTA-SCIUTTA AL SUGO?

Mitica redazione di Game Power, mio chiamo Manuel e ho 14 anni. Vi scrivo perché ho un Megadrive però quando devo comprare una cartuccia non so mai cosa scegliere e vi chiederei gentilmente di elencarmi i dieci migliori giochi che meritano l'acquisto. Vi saluto e spero che Game Power diventi ancora più massiccia e skizzata (l'avete detto voi) di quanto lo sia adesso.

Manuel Khames (Milano)

Ehm, hai presente le classifiche di Game Power?

ANDARE A SCUOLA IN PANTOFOLE?

Super redazione di GP, siamo tre super nintendomaniaci e ci piacerebbe trovare sul prossimo numero una risposta alle nostre domande:

- 1) Qual è il convertitore "finale" per SNES che risolva, cioè, ogni problema di importazione e che sia compatibile con i giochi americani, giapponesi ed europei?
 - 2) Quando verranno importati dalla GIG i seguenti giochi: *Soul Blazer*, *Parodius*, *Pop'n' Twin Bee*, *F1 Circus*, *The Addams Family 1-2*, *Star Wars*, *Out of this World*, *Asterix*, il cenobitico *Street Fighter 2 Turbo Edition* e *Alien3*?
 - 3) Vedremo *Flashback* su Super Nintendo?
 - 4) A quando *The Lost Viking* e *Bubsy* in Italia?
 - 5) Su Antenne 2 abbiamo visto alcune immagini del CES, in particolare ha attirato la nostra attenzione un picchiaduro demenziale con uomini stecchino e roba varia. Ne sapete qualcosa?
 - 6) Quando sarà commercializzato il televisore della SONY che sembra fatto apposta per le console?
- Vorremmo chiedervi più cose, ma è la nostra prima lettera e crediamo che per ora

CHE NE DIRESTE DI UN CAFFE' DOPO AVER FATTO I GARGARISMI CON IL TANTUM VERDE?

Mega MBF, siamo due cugini di 14 e 15 anni e abbiamo entrambi un Megadrive europeo. Vorremmo fare alcune domande:

- 1) Quale picchiaduro è più massiccio, *Power Athlete* o *Street Fighter 2 CE*?
 - 2) Uscirà *Fatal Fury 2* per MD?
 - 3) Convertiranno *Golden Fighter* (SNES) per MD?
 - 4) Qual è il più divertente tra *Ecco The Dolphin* e *Chuck Rock*?
 - 5) Il Megadrive 2 può essere usato con le cartucce ora in circolazione?
 - 6) Quale sarà il prezzo, in Italia?
- Ed ora eccovi un trucco per *Fatal Fury* (MD) che permette di avere crediti infiniti: Dopo aver perso un incontro, fate uso della "funzione di continuazione" (ma parla come mangi, si dice "continua"... Nd Marisa). Pri-

ma di selezionare START effettuate la seguente combinazione: premere contemporaneamente il tasto direzionale verso l'alto con A, B e C. Ripetete questa operazione per sei volte e avrete ben nove crediti a disposizione. Potete rifarlo ogni volta che volete, facile, no? Ciao da,

Salvatore Loi & Roberto Congiu

- 1) *Street Fighter 2 CE* anche e soprattutto perché *Power Athlete* è repellente.
- 2) Sì, by Takara.
- 3) No, e comunque non è una grossa perdita perché *Golden Fighter* è disgustoso quasi quanto *Power Athlete*.
- 4) Dipende, se per divertente intendi "ghignoso", beh, *Chuck Rock* fa per te. Sappi, però, che *Ecco* resta uno dei giochi più originali e tecnicamente massicci per MD.
- 5) Sì.
- 6) Simile se non uguale alla versione precedente.



possa bastare.
Complimenti alla redazione di GP e a Dupont (sei un mito!)

Ciao a tutti da Massimo, Francesco e Paolo

Non capisco la vostra richiesta di pubblicare le risposte sul prossimo numero, e io le metto adesso, uffal!

- 1) Il "SuperDeck", che funziona anche come adattatore NES-SNES, sarà disponibile a dicembre.
- 2) Dei giochi che hai citato solo SF2:Turbo sarà commercializzato tra breve dalla GIG. Tra i giochi precedentemente distribuiti segnalo *Out of This World*. *Star Wars* è stato importato ufficialmente dalla Halifax.
- 3) Se ne sta occupando la US Gold, al momento.
- 4) *Bubsy* uscirà dalla GIG, mentre *The Lost Vikings* è disponibile solo parallelamente.
- 5) Penso che si tratti del bellissimo *Clay Fighter* (Interplay). Ne abbiamo parlato il mese scorso.
- 6) Ti riferisci all'XBR2, vero? In Italia mai, chiaramente.

O FRACASSARE LE PORCELLANE DI ZIA ADELAIDE CON LA MAZZA DA BASEBALL?

Hello Game Power,

vi scrivo dalla calda e soleggiata stanza della mia umile dimora, e cercando di mantenere la lucidità, vi porgo alcune domande:

- 1) Uscirà mai un gioco ispirato alle gesta degli eroici cavalieri del coloratissimo mondo di *Dungeons & Dragons* per SNES? (Pfiuuu, per un attimo ho temuto che stessi per dire "Cavalieri dello Zodiaco", ndMBF)
 - 2) Uscirà mai *The Lords of the Rings* per la suddetta console?
 - 3) Com'è *Jimmy Connors Tennis*?
 - 4) Usciranno altri sparatutto poligonali tipo *Star Wing*, magari con l'ausilio del chip SFX?
 - 5) Uscirà un altro gioco sul mitico Ken?
 - 6) A quando il gioco sui Cavalieri dello Zodiaco?
 - 7) Uscirà mai *Fatal Fury 2* per SNES?
 - 8) E il CD-ROM per SNES?
 - 9) Perché la Nintendo si ostina a non produrre nuove periferiche per la sua macchina di punta e a sfornare solamente giochi, mentre la SEGA sotto quest'aspetto viaggia a 300 Km/h?
 - 10) Perché la Nintendo non produce coin-op?
- Ringraziandovi in anticipo per le risposte, vi saluto.

Alfio Scalia

PS

Perché ogni tanto non allegate qualche gadget alla rivista? (E gli adesivi di Game Power cos'erano? E gli inserti speciali? E il Neo Geo nell'ultimo numero, eh? NdMarisa)

TUTTI I SEGRETI DI MORAL KOMBAT

Onomatopeico MBF.

dopo mesi di dure ricerche siamo riusciti a scoprire qualche indiscrezione sulla vita privata dei combattenti di *Mortal Kombat* (che, come tutti sanno, è la forma eincopata di una frase romano-milanese in voga nelle sale giochi del centro-nord "Mo' =adesso 'R Tai =quel tipo Combāt =mena", cioè, "adesso quel tipo mena"). Ben pochi conoscono le origini di Johnny Cage: pare che codesto lottatore abbia partecipato come controfigura nel celebre cartone animato "L'ispettore Cagat", ma pur di figurare nella meraviglia della Midway ha perfino rifiutato l'offerta della Sega che lo voleva protagonista in un nuovo picchiaduro, *Streets of Rage*. Ben presto vedremo Raiden impegnato in uno spot pubblicitario ("Raident: prevenzione dentale quotidiana"), e voci non confermate vogliono Sub-Zero nella nuova campagna pubblicitaria della De Longhi, nelle vesti del Pinguino omonimo. Di Scorpion si sa solo che è il settimo segno dello Zodiaco, mentre sappiamo per certo che è finita male la love-story tra Sonya e Liu-Kang: "Non ne potevo più - ha dichiarato Liu - mi faceva venire l'in-Sonya". Per concludere ricordatevi che Kano che abbala non morde.

Ciao,

Flying Carato

- 1) Beh, dopo *D&D: Warriors of Eternal Sun* per MD, non escludo possibili versioni per SNES.
- 2) Sì, dalla Interplay. Imminente.
- 3) Probabilmente il miglior tennis per SNES.
- 4) La Nintendo sta attualmente lavorando a tre diversi progetti chippati, tra cui - sembra - il seguito di *Starfox*.
- 5) Saremo i primi ad avvertirti, quando uscirà.
- 6) AAARGH! Basta, pietà! Non lo sopporto, non lo sopporto! Fatele alla concorrenza queste domande, così imparano a mettere in giro certe voci...
- 7) Domani? A sette, sette-e-mezza? A carne? Ehm, sì, sono mesi che scriviamo che la versione a 16 M-bit di *Fatal Fury* uscirà sotto etichetta Takara... Ora, come facciamo sedici megabit a stare sotto un'etichetta me lo domanderei anch'io, ma sono cose che non sapremo mai...
- 8) Vabbé, ma allora non leggete le news... No, il CD-ROM non uscirà né quest'anno, né molto probabilmente il prossimo. Ciccibum.
- 9) Perché vende lo stesso producendo solo videogiochi di successo.
- 10) Vedi News...

VIDEOREGISTRARE TUTTE LE PUNTATE DI "MEZZANOTTE E DINTORNI" E BARATTARLE PER L'ANNATA '89-90 DI "TG L'UNA"?

Carissima redazione di Game Power, sono un ragazzo di dodici anni e vi scrivo per parlarvi di alcune cose alle quali pensavo da tempo.

Sono un possessore di MS, mi rendo conto che la mia è una console superata e vorrei comprare una macchina migliore, ma mio padre e alcuni amici mi consigliano di acquistare un PC dicendomi che è più "completo" (come posso fare i compiti con un 3DO), e che dispone di un software di sicu-



ro non peggiore di quello delle console (il fantastico *Flashback* è una conversione da PC) (Non la chiamerei conversione, è semplicemente "una" delle diverse versioni del gioco, e se proprio vogliamo fare i fiscali, la prima commercializzata è stata quella Amiga e non PC, quindi tutt'al più sarebbe una conversione da Amiga e... Ehm... Ok, la pianto, la pianto, ho avuto una giornata difficile... andiamo avanti, NdMBF). E ora, prima di salutarvi, vi porgo un paio di domande:

- 1) Nel mio quartiere molti ragazzi posseggono un PC. So bene che lo spazio è tiranno, ma non potreste creare su GP "l'angolo PC"?
- 2) Dopo *Street Fighter 2* per PC Engine uscirà anche la versione per l'otto bit Sega?
- 3) Molte case stanno producendo console CD-ROM. Uscirà un portatile con un ROM Mini Disc?

Continua a pagina 9 ►

BATMAN

IL RITORNO

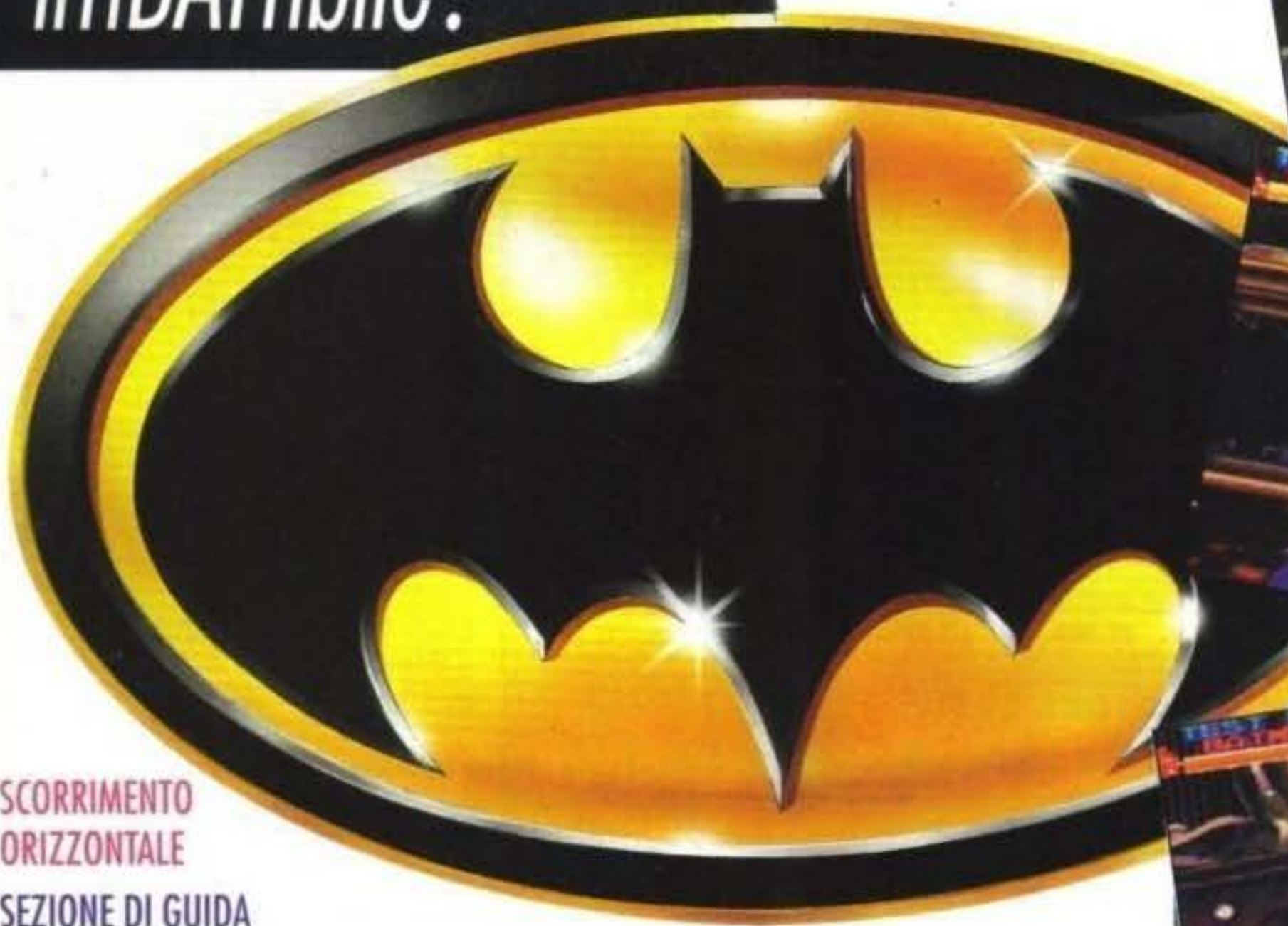
Il BATgame picchiaduro
imBATtibile!

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA

BIT GENERATI



GOTHAM CITY È IN PERICOLO. SGOMMA CON LA BATMOBILE E PICCHIADURO I MEFITICI NEMICI. HAI MOLTE ARMI MA UNA LUNGA STRADA TI SEPARA DA PENGUIN. BATMAN II. UNA **BAT**TAGLIA INESAURIBILE!



- SCORRIMENTO ORIZZONTALE
- SEZIONE DI GUIDA CON BATMOBILE

- 7 AREE DI GIOCO CON 5 LIVELLI
- PASSWORD PER CONTINUARE
- FONDALI SUPER E MEGA SPRITE



Controlla che ci sia il marchio GIG, avrai così la certezza di avere prodotti Nintendo originali, con le istruzioni in italiano, la garanzia totale e la possibilità di iscriverti al mitico Club Nintendo.



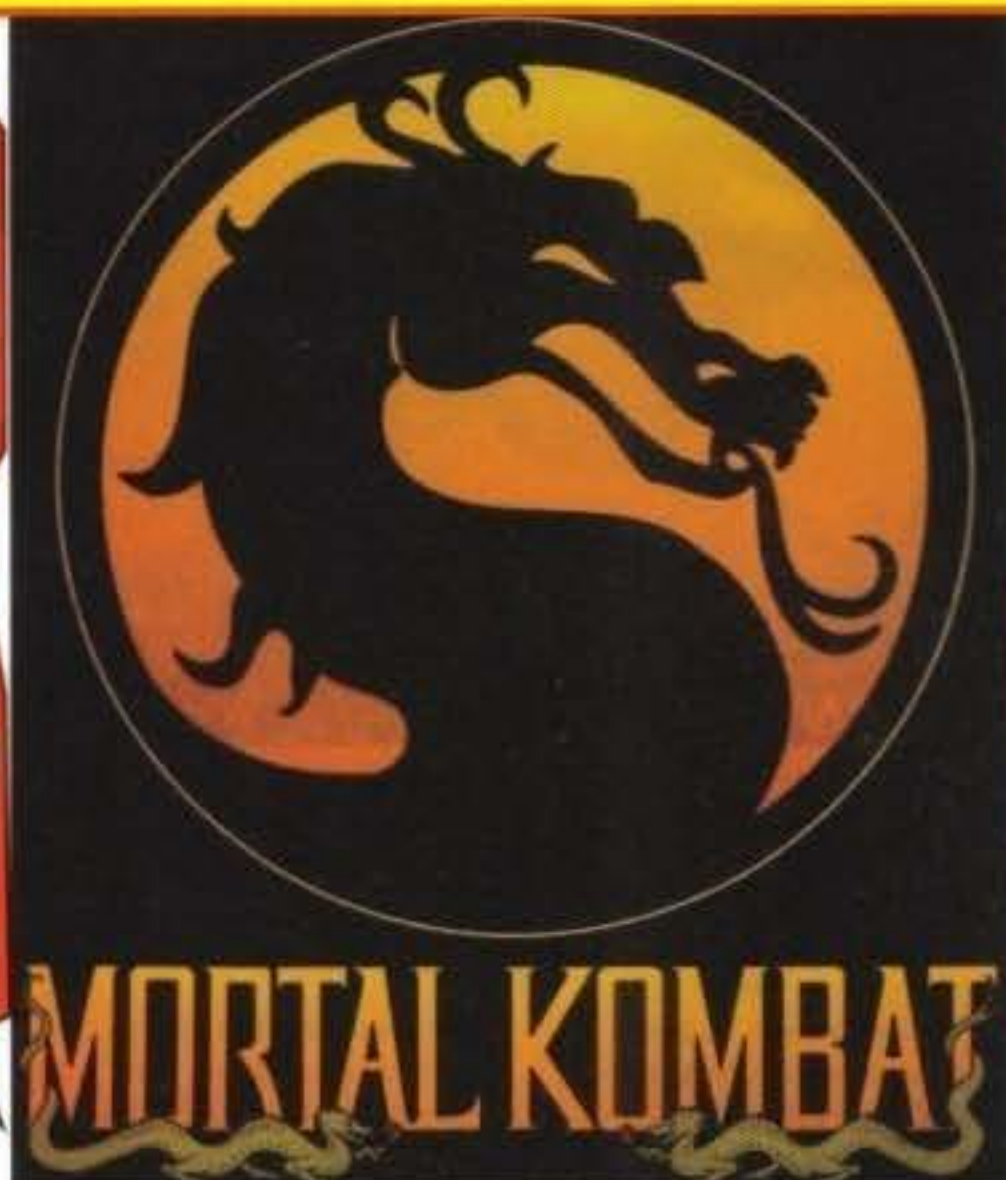
Nintendo

MEGADRIVE

L. 119.000

SUPERNINTENDO

L. 138.000



GAMEBOY

L. 63.000

GAMEGEAR

L. 75.000

C
O
M
P
U
T
E
R

O
N
E

COMMODORE AMIGA CD32

DISPONIBILE



LIT. 689.000

LA SCHEDA TECNICA

Processore 68EC020 32 BIT
Velocità 14 MHZ
Memoria Ram 2Mb
16 milioni di colori disponibili
256 contemporanei su schermo
Uscita RF per collegamento al TV
Uscita Video composito
Uscita Super VHS
Possibilità di collegare una tastiera
Porta joystick standard



Lit. 117.000



Lit. 99.000



Lit. 105.000



Lit. 99.000



Lit. 89.000



Lit. 115.000



Lit. 138.000

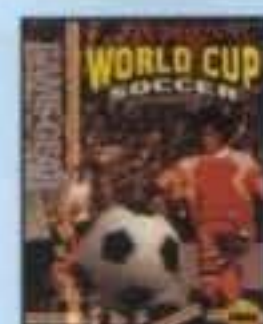


Lit. 115.000

TELEFONA SUBITO PER CONOSCERE LE
NOVITA' DEL MESE !!!



Lit. 66.000



Lit. 77.000



Lit. 76.000



Lit. 76.000



Joypad Turbo Touch per
Megadrive Lit. 49.000



Joypad ASCII L5 per
SNES Lit. 55.000



Joypad PRO-4 per MD
Lit. 35.000



NUOVO Mouse per
SNES Lit. 54.000



Lit. 159.000



Lit. 162.000



Lit. 139.000



Lit. 133.000



Lit. 87.000



Lit. 133.000



Lit. 66.000



Lit. 47.000



Lit. 62.000



Lit. 67.000



Lit. 66.000



Lit. 47.000

OLTRE 3000 ARTICOLI PER LA TUA CONSOLE SEMPRE DISPONIBILI

ORDINA IMMEDIATAMENTE!!!!

APERTO TUTTI I GIORNI DALLE
9:00 ALLE 19:30 Continuato

VELA 12/2 40138 BOLOGNA

<http://www.oldgamesitalia.net/>

4 (10 Linee r.a.)

FAX

<http://www.oldgamesitalia.net/>

BREVI A TREVI

Ecco alcune risposte ad personam "lente-ma-violente":

* Igor Secchi: Kevin Keegan's Player Manager (ANCO) dovrebbe uscire solo per SNES a novembre. Dalle prime foto sembra veramente molto carino: gli omini assomigliano a quelli di *Sensible Soccer*. Contiamo di recensirlo sul prossimo numero.

* Santilli PC Kid Stefano: il Pc Engine e il Turbo Grafx 16 sono la stessa console: la prima è la versione giapponese, la seconda quella americana. Le cartucce americane non sono compatibili con la console giapponese e viceversa, occorre un adattatore che costa circa 40 mila lire. Il calcio più bello per Pc Engine è *Formation Soccer* della Human, mentre *J-League* è abbastanza ributtante. I giochi su CD non creano alcun problema di compatibilità (ovviamente quelli per Duo non sono compatibili con il vecchio Pc Engine CD, ma con un adattatore il problema è risolto). Se fossi in te comprerei subito il Duo, invece del tritico Pc Engine+CD-ROM+Adattatore... Poi fai tu.

* "Franzi Giovanni": complimenti per l'ottimo lavoro. Il buon Franz ha scritto un vero e proprio numero di Game Power (l'ipotetico numero 33), riempiendolo di recensioni (*Super Mario V* o *Fatal Fury 4*, solo per fare qualche esempio) e lo ha impaginato alla grande. Fatti risentire, anche se per il momento lo staff redazionale è al completo...

* Alessandro Scodellaro: ti lamenti perché i giochi ti durano solo due giorni? Ti capisco, o li tieni in frigo, oppure vanno a male in fretta. Scherzi a parte, se veramente finisci i giochi in 48 ore ti consiglio di ridurre a qualche decina di minuti le tue quotidiane sedute con il SNES e vedrai che impiegherai dei mesi per completarli...

* Sonia the Killer: invoca il ritorno del Negoziante Balordo, e ci sciorina una serie di erroracci del suo cartucciaio di (s)fiducia: *Super Mario Lamb* (l'agnello di Mario, da cui hanno tratto il film *The Silence of the (Super Mario) Lambs*), *Axl Kidd* (fratello del più noto Axl Rose), *Cing of Monsters* (la versione coreana del più noto King)... Che vuoi farci, sono cose della vita... Quei momenti tra di noi... Ah, come vedi... Ehm... Avanti il prossimo.

* Un tipo che si firma in maniera praticamente illeggibile (potrebbe essere Amilcare o Alessandro Turri, propenderei per il secondo, non so perché), chiede se è disponibile *Space Ace* per SNES, ebbene, al momento no, ma lo sarà presto, dal momento che la Empire sta realizzando la versione per il sedici bit Nintendo, che dovrebbe vantare 25 livelli, sprites di dimensioni abnormi, diversi finali, grafica massiccia e un sacco di altra roba. Ah, non si tratta di un mediocre platform alla *Dragon's Lair* (Elite), ma di un gioco completamente nuovo. Vedi news del prossimo numero.

* Blanka (Roma): si lagna del ritardo di *Street Fighter 2* per MD, della puntualità della versione Turbo per SNES e chiede se uscirà - sorpresa! - *Streets of Rage 3* (MD). La risposta è sì, nel 1994, su cart (24 Mbit) e probabilmente su CD. Seguici e ne saprai di più.

Per questo mese è tutto.

◀ segue da pagina 6

In attesa di una vostra risposta vi porgo sinceri saluti. Continuate così che siete i migliori!

Francesco F. (Milano)

Il PC per fare i compiti? Raccontala ad un altro: già ti vedo a bordo di una monoposto da formula uno o di un F-16 pronto a sganciare qualche bomba virtuale su uno sventurato convoglio di tank...

1) Sì, potremmo, ma... Cui prodest? C'è già Kappa, la rivista più completa per PC e Amiga. Chiedila al tuo edicolante e digli che ti manda MBF.

2) Nope.

3) Sì, dopo il falciaerba nucleare e il laser-disc per Gamboy. Avanti un altro.

OPPURE ALZARE AL MASSIMO IL VOLUME DELLO STEREO PER FAR IMBESTIALIRE I VICINI DI CASA?

Spett.le redazione di Game Power, ho ventidue anni e seguo con molto interesse la vostra rivista, che reputo la migliore del settore. Posseggo un Megadrive+Mega CD e un Super NES oltre a un PC 486 a 50 Mhz, e avrei intenzione di comprare un Pc Engine Duo. La ragione per cui vi scrivo

è che gradirei leggere una risposta ad alcune mie domande, che penso possano interessare tutti, al di là dei soliti "È meglio questo oppure quello?". Vi anticipo, però, qualche critica, ma sono certo della vostra intelligenza e so che non la censurerete.

1) In che cosa consiste esattamente il "rating system" della Sega? La Nintendo farà lo stesso?

2) Perché i videogiochi Nintendo costano mediamente più di quelli Sega?

3) Usciranno altri giochi in dolby surround per SNES dopo *King Arthur's World*?

4) Vedremo *Turrican 2* per SNES?

5) Trovo del tutto ingiustificata l'enfasi della stampa, soprattutto straniera, per *Star Wing*, che a mio parere è un modesto sparatutto poco innovativo (e che non può nemmeno minimamente competere con titoli come *X-Wing* della LucasArts). Ma se da una parte mi sembra corretto, quindi, il vostro 84%, non riesco a giustificare in alcun modo l'87% attribuito a *Super Strike Eagle* della Microprose, sempre per SNES. Il gioco ha un MODE 7 scattoso (soprattutto quando ci sono diversi sprite sullo schermo) ed è tutt'altro che vario. 70% sarebbe stato molto più giusto: se volete ridi-

mentare i punteggi, di farlo in modo coerente.

Giorgio Bastianini (Crema)



1) I videogiochi Sega verranno classificati secondo tre diverse categorie: GA ("general audience", ovvero "per tutti"), MA-13 ("mature audiences", ossia per i maggiori di anni tredici) e MA-17, cioè destinati solo ad adulti. Il rating system Sega è del tutto analogo a quello esistente in America e in Inghilterra per i film, ma francamente non credo che potrà avere alcuna validità fuori dagli Stati Uniti. La Nintendo ha criticato l'iniziativa della Sega, rea -secondo la grande N- di spingere i programmatori a realizzare videogiochi sempre più violenti. Risultato: la Nintendo non seguirà alcun metodo di classificazione ma continuerà allegramente a censurare a destra e a manca.

Così è se vi pare...

2) Detto brutalmente, perché la Nintendo vuole fare più soldi. Dai tempi del NES la compagnia giapponese ha sempre lanciato l'hardware a prezzi molto competitivi per poi "bastonare" sul software. Sviluppare un "normale" gioco da 8 megabit per Super NES o Megadrive non comporta differenze di investimento tali da legittimare altrimenti la differenza di prezzo tra i due prodotti finiti. La morale della Nintendo è: hai voluto la bicicletta? Beh, ora pedala.

3) Tra quelli che conosco posso citarti *Super Turrican* (SNES), *Exile* e *Cosmic Fantasy 2* per PC Engine Duo.

4) Sì, dopo il favoloso *Super Turrican*, i Factor Five stanno lavorando a *Super Turrican 2* che sarà tre volte più grande del precedente (12 Mbit contro 4), anche se dovremo aspettare fino alla prossima primavera prima di vederlo.

5) La tua critica è corretta, ma a metà. Innanzitutto vorrei puntualizzare che il paragone "*Star Wing* vs *X-Wing*" non è proponibile, perché i giochi sono disponibili per due macchine completamente diverse (un computer che costa milioni e una console da trecento mila lire: sarebbe come dire che una figurina è molto meglio di un francobollo, 'mbé?), quindi la definizione "rivoluzionario" attribuita a *Star Wing* è corretta nell'ambito dei videogiochi per console, ma è chiaro che i più navigati possessori di PC, che s'ingozzano di poligoni pieni e 3D in quantità industriale da secoli, potrebbero trovarlo semplicistico e limitante. Comunque resta un buon gioco (84% è un ottimo punteggio), anche se non è affatto trascendentale, e poteva essere fatto molto meglio, come gli stessi Argonaut hanno ammesso. Vedremo il seguito. Quanto a *Super Strike Eagle*, direi che va a gusti. Paolo Paglianti lo ha trovato bellissimo, altri non lo sopportano. È comunque uno dei primi tentativi di realizzare un si-

mulatore di volo (molto arcade) su SNES che sta a cavaliere tra *Afterburner* e qualcosa di più strategico come *F29*, con le debite proporzioni, s'intende. A proposito, sembra molto appetitoso *Turn and Burn*, già uscito per GB: un simulatore simile a *F15* da sedici megabit con una caterva di MODE 7... Detto questo ti invito a farti sentire ancora: quando le critiche sono espresse in modo costruttivo ed educato sono sempre ben accette.

INVADERE LA CORSICA CON UNA FLOTTA DI CATAMARANI A PILE?

Carissima redazione di GP,

sono un ragazzo di 23 anni appassionato di videogiochi sin dai tempi del vecchio VCS. Non vi scrivo per porvi domande o fare dissertazioni filosofiche "videogiochi oggi-ieri", ma per fare una serie di precisazioni su *Alien³* della Acclaim, recensito sul numero 19 di GP.

Vi scrivo a tal proposito perché ho sempre ritenuto che la "nostra" rivista sia la migliore del settore, le vostre recensioni sono state sempre indispensabili nei miei acquisti e le ho sempre trovate corrette, misurate e soprattutto veritiere. Un gioco da voi ben valutato una volta comprato non riserva brutte sorprese e i suoi difetti sono già noti in quanto da voi posti in evidenza. Proprio per questo ho comprato *Alien³* un po' titubante dopo il vostro 85%. Forse, se non fossi stato uno sfegatato appassionato della serie cinematografica non l'avrei nemmeno preso in considerazione, anche perché affermavate che c'erano poche missioni, l'azione si svolgeva sempre nello stesso posto e stimavate la sua durata in un mese circa (poco per 150 biglietti da 1000 lire, a mio avviso). Certo, se quanto affermato da voi fosse vero, sarebbe giusto considerarlo "un bel gioco, però", ma quanto

riportato su GP e la recensione del primo livello. E basta. Non voglio fare critiche sul fatto che non avete testato il gioco, è obiettivamente troppo lungo e non potete stare sempre incollati al video, dovete mandare avanti una rivista (sarebbe troppo bello giocare e basta!), comunque, una volta completate le 8 missioni, alcune delle quali veramente facili, una volta presa familiarità con la mappa nei terminali, viene fornita una parola d'ordine (ossia un CONTINUE che infatti è nella schermata OPZIONI/START GAME) e si passa allo Stage 2 con missioni diverse, alieni più cattivi (i "Face Huggers" sono terribili, ti saltano addosso e ti si attaccano alla faccia!) e molto più numerosi, nuovi scenari (bellissimo quello della fornace). Non so se ci sia uno Stage 3 perché ci metterò del tempo per finirlo (e il "continue" viene dato solo dopo aver completato tutte le missioni di un livello e una volta terminata l'ultima sul terminale, viene fornito il tempo totale impiegato, oltre alla parola d'ordine ho impiegato un ora e 56 minuti per finire le prime otto) e completandone magari tre non dava nulla. Penso che dovrete fare delle correzioni al vostro giudizio in quanto:

1) Quanto esposto porta la valutazione finale almeno a 90%

2) Nel box alla voce CONTINUA c'è scritto NO, e invece è possibile e come. (La parola d'ordine è QUESTION).

Vi saluto, e mi raccomando, continuate così che siete i migliori!

Andrea

Caro Andrea, anch'io considero la trilogia di *Alien* veramente notevole, anche se definirei "capolavoro" solo il primo dei tre episodi, quello del 1979 diretto dal grande Scott, mentre gli ultimi due mi hanno lasciato moderatamente indifferente (il se-

condo è il solito film alla "Rambo", cambia solo l'ambientazione, il terzo è un mediocre clone di "Venerdì 13" con citazioni fin troppo esplicite da "La Cosa" di Carpenter e "Terminator 2" di Cameron). Ma senza perdermi in ulteriori dettagli di cui del resto non ho sufficiente competenza, passo la tastiera al buon Dupont, l'autore della recensione "incriminata".

"Mon cher Andrea, purtroppo hai ragione. Il tempo a mia disposizione per recensire il gioco, in quella malaugurata occasione è stato davvero pochissimo. A mio giudizio, comunque, la cartuccia è un tantino ripetitiva e non credo che avrebbe raggiunto, in ogni caso, l'agognato Power-game. Nonostante questo chiedo scusa a te e ai lettori, per questa lieve "toppata"! Adieu!!!

Mbf

ROBERTO CHIAVACCI SHOW

Puntuale come i quattro in matematica in pagella, il buon Roberto torna nel suo spazio preferito con una mo... con una mora... con una morale! E vai con la sigla, pianista!

"Sara Martini vuole sposare Gianni Beltempo, con il quale è fidanzata da anni. Sara ne parla con il padre e quindi telefona a Gianni. "Pronto, caro... Stasera quando vieni se mi troverai vestita di bianco vorrà dire che mio padre ha acconsentito, ma se mi metterò quello rosso vorrà invece dire che non ci potremo sposare". Gianni si precipita a casa di Sara, ma la trova vestita di rosso, quindi estrae la pistola ad acqua e si spara.

MORALE: Rosso di Sara, Beltempo di Spara"

HALL WEEN

Via Gallucci, 16 - MODENA - Tel. e Fax (059) 242727
Vendita al minuto e corrispondenza di CONSOLE E VIDEOGAMES

SUPER-NINTENDO

Bubsy	International Tennis
B.O.B	Super Volley II
Art of Fighting	F15 S. Strike Eagle
American Gladiator	S. Empire Strikes Back
B. Stoker's Dracula	Taz-Mania
Clay Mates	The Humans
Final Fight 2	The Lost Vikings
Fatal Fury 2	S. Deformer Soccer

MEGA DRIVE

Street Fighter II
Mazing Saga
Fatal Fury
Street of Rage II
Deadly Movies (Power Athlete)
Jungle Strikes
Splatterhouse III
Golden Axe III
Cool Spot Adventure
The Flintstones
Chester Cheetah
Chuck Rock 2

MEGA CD

Final Fight
Ranma 1/2
Arcus Odyssey
Batman Return
Dracula
Flash Back
Hook
Sherlock Holmes II
Sonic CD
Adattatore Universal

 LIT. 137.000	 LIT. 119.000	 LIT. 123.000	 LIT. 123.000	 LIT. 97.000
 LIT. 127.000	 LIT. 117.000	 LIT. 117.000	 LIT. 117.000	 LIT. 118.000
 LIT. 117.000	 LIT. 98.000	 LIT. 112.000	 LIT. 117.000	 LIT. 117.000
 LIT. 105.000	 LIT. 107.000	 LIT. 107.000	 LIT. 97.000	 LIT. 117.000
 LIT. 117.000	 LIT. 142.000	 LIT. 127.000	 LIT. 115.000	 LIT. 137.000
 L. 153.000	 L. 147.000	 L. 177.000	 L. 143.000	 LIT. 134.000
 L. 137.000	 LIT. XXX.000	 L. 133.000	 LIT. 157.000	 LIT. 117.000
 L. 147.000	 L. 117.000	 L. 123.000	 LIT. 117.000	 LIT. 143.000
 L. 137.000	 L. 187.000	 L. 114.000	 L. 123.000	 L. 123.000

FAVOLOSO



OPERAZIONE PRESENTA UN AMICO

A TUTTI I CLIENTI CHE OFFRIRANNO L'OPPORTUNITA' AD UN AMICO DI EFFETTUARE UN ACQUISTO PRESSO DI NOI VERRA' INVIATA IN OMAGGIO UNA CARTUCCIA GIOCO.....E ALL'AMICO 10% DI SCONTO!!!

OLTRE 3000 ARTICOLI PER LA TUA CONSOLE SEMPRE DISPONIBILI

ORDINA IMMEDIATAMENTE!!!!

VIA VELA 12/2 40138 BOLOGNA

TELEFONO 051.343.504 (10 Linee r.a.)

FAX 051.343.504

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



PORTA SUPERNES L. 29.000



DYNA-1 L. 34.000



RAGGI INFRAROSSI L. 72.000



SOFT PAD PER SUPER NES CARTRIDGES



JOYPAD L. 29.000



CLEANING KIT FOR SUPER NES



ADATTATORE UNIVERSALE L. 29.000



KIT PULIZIA L. 13.000



JOYSTICK JB KING L. 109.000



AD. PAL L. 57.000



ADATTATORE 4 GIOCATORI L. 63.000



SUPERNES+2 JOYPAD+MARIO+ALIMENTATORE

+CAVO SCART.....L. XXX.000

SUPERNES+1 JOYPAD+TOM & JERRY+CAVO

SCART+ALIMENTATORE.....L. XXX.000

SUPERNINTENDO ITALIANO.....L. XXX.000



NOVITA'

ECCEZIONALE JOYPAD PER SUPERNES!! PERMETTE DI PROGRAMMARE VARIE MOSSE RENDENDOLE QUINDI ESEGUIBILI CON UN SOLO TASTO. IDEALE PER STREET FIGHTER 2!!!! OFFERTA LANCIO L. 45.000



JOYSTICK

SUPER JO JO L. 94.000



NOVITA'

ADATTATORE UNIVERSALE E ACTION REPLAY TUTTO IN UN UNICO ACCESSORIO!!!! OFFERTA LANCIO L. 87.000

SERIE A-FANTACALCIO

**Il libro-gioco che ti fa diventare protagonista
del "campionato più bello del mondo"
nella nuova edizione '93/94**

**A SETTEMBRE
LE LIBRERIE
E I NEGOZI**

**SPECIALIZZATI
DOVE POTRETE
TROVARE SERIE A**

SERIE A
**Fantacalcio:
il gioco più bello del mondo,
dopo il calcio**



**NUOVO
REGISTRO
ELETTRONICO
A FINESTRE**

per informazioni:
Studio Vit
tel. 02/33100413

**OPPURE POTRETE RICEVERLO
DIRETTAMENTE
A CASA**

compilare,
ritagliare e spedire a
Studio Vit
via Aosta, 2 - 20155 Milano

Desidero ricevere n. libro SERIE A '93/94 a L. 25.000
cadauno (più L. 2.000 per spese di spedizione)
Desidero ricevere n. Registro Elettronico SERIE A '93/94
a L. 35.000 cadauno (più L. 2.000 per spese di spedizione)

Nome
Cognome
Via
Cap Città

SISTEMA DI PAGAMENTO

- ☐ pagherò in contanti
alla consegna + costo
dei diritti di contrassegno
☐ pago subito e allego in
busta chiusa
☐ assegno bancario
o circolare intestato a
Studio Vit
☐ ricevuta originale di
versamento su c/c
postale n. 17200205
intestato a Studio Vit

PIEMONTE

Libreria Zanaboni - corso
Vittorio Emanuele, 41 - Torino
- tel. 011/6505516
Libreria Feltrinelli - piazza
Castello, 9 - Torino
- tel. 011/541627
Libreria Rizzoli - via S. Teresa,
2/b - Torino - tel. 011/542060
Libreria del Salone - via
Roma, 80 - Torino - tel. 534914

LOMBARDIA

Pergio - via San Prospero, 1 -
Milano - tel. 02/867811
Libreria Rizzoli - Galleria Vittorio
Emanuele, 79 - Milano
- tel. 02/8052277
Libreria dello Sport - via
Carducci, 9 - Milano
- tel. 02/8055355
Libreria Cavour - p.za Cavour, 1
- Milano - tel. 02/6594644
Libreria Feltrinelli - corso
Buenos Aires, 20 - Milano
- tel. 02/29531790
Stratilibri - via Paisiello, 4 -
Milano - tel. 02/29510317
Messaggerie Solferino - via
Solferino, 22 - Milano
- tel. 02/6599075
Messaggerie Paravia - corso
Matteotti, 3 - Milano
- tel. 02/76021563
Giochi dei Grandi - via Santa
Tecla, 8 - Milano
- tel. 02/72022667

TRIVENETO

Libreria Feltrinelli - via S.
Francesco, 7 - Padova
- tel. 049/8754630
Giochi dei Grandi - via
Cantore, 16/b - Verona
- tel. 045/8000319

EMILIA - ROMAGNA

Orsa Maggiore - piazza
Matteotti, 20 - Modena
- tel. 059/211200
Libreria Feltrinelli - via della
Repubblica, 2 - Parma
- tel. 0521/237492
Libreria Feltrinelli - piazza
Ravennana, 1 - Bologna
- tel. 051/266891
Messaggerie Cappelli - via
Farini, 6 - Bologna
- tel. 051/267645
Libreria RCS Rizzoli Libri - via
del Mille, 12 - Bologna
- tel. 051/240302

LIGURIA

Centro Giochi Educativi -
corso Buenos Aires, 3/b -
Genova - tel. 010/592691
Libreria Feltrinelli - via XX
Settembre, 231/233 - Genova
- tel. 010/540830
Libreria G.B. Moneta - via P.
Boselli, 8/rosso - Savona
- tel. 019/810185

TOSCANA

Stratagemma - via Giusti, 15
a/b - Firenze
- tel. 055/2477655
Libreria Feltrinelli - via Banchi
di Sopra, 64/66 - Siena
- tel. 0577/44009
Libreria Feltrinelli - via dei
Cerretani, 30 - Firenze
- tel. 055/2382652
Messaggerie Bassi - via di
Città, 6/8 - Siena
- tel. 0577/280051
Libreria della Versiglia - via C.
Bettisti, 70 - Viareggio (Lu) -
tel. 0584/31654
Libreria Feltrinelli - corso
Italia, 117 - Pisa
- tel. 050/24118

UMBRIA

Brama - via R. D'Andreotto,
3/a - Perugia
- tel. 075/5002971

LAZIO

Roma Giochi - via degli
Scipioni, 109/111 - Roma
- tel. 06/3720129
Strategia & Tattica - via del
Colosseo, 5 - Roma
- tel. 06/6787761
Libreria Feltrinelli - via V. E.
Orlando, 84/86 - Roma - tel.
06/484430
Libreria Feltrinelli - largo Torre
Argentina, 5/a - Roma
- tel. 06/6893122
Messaggerie Paravia - piazza
dei S.S. Apostoli, 59/65 -
Roma - tel. 06/6784356
Messaggerie Modernissima -
via della Mercede, 43/45 -
Roma - tel. 06/6794930
Libreria Feltrinelli - via del
Babbuino, 39/40 - Roma
- tel. 06/6797058
Libreria Rizzoli - largo Ghigi
Galleria Colonna - Roma
- tel. 06/6496641

CAMPANIA

Gioco e Strategia - salita
Arenella, 22/d - Napoli
- tel. 081/5789319
Libreria Feltrinelli - via T.
d'Aquino, 70 - Napoli
- tel. 081/5521436
Libreria Feltrinelli - piazza
Barracano, 3/5 - Salerno
- tel. 089/253631

PUGLIA

Libreria Feltrinelli - via Dante,
91/95 - Bari - tel. 080/5219677

SICILIA

LE MANS Carzan - via G.
Leopardi, 65 - Palermo
- tel. 091/6257922
Libreria Feltrinelli - via
Maqueda, 459 - Palermo
- tel. 091/587785



Riccardo Vitaletti di S. Piero a Grado



Albenese Damiano (Molfetta)



Mattia Ruzzan (Vigonza)



Marco Isipatto (Varese)



Luca Piccolo (Imperia)



Aran Banno "T"



Maz Legnano Sabbledoro



Cris Duranti (Roma)



Il Gigigno (Ginetta)

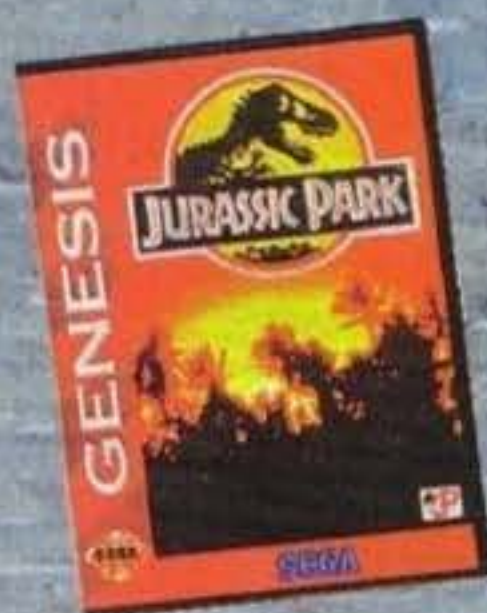


Nippy



Livio Calajante

GOING OV



JOYSTICK

fun



ER THE TOP



**software alla velocità
della luce !!!**

VENDITA AI RIVENDITORI

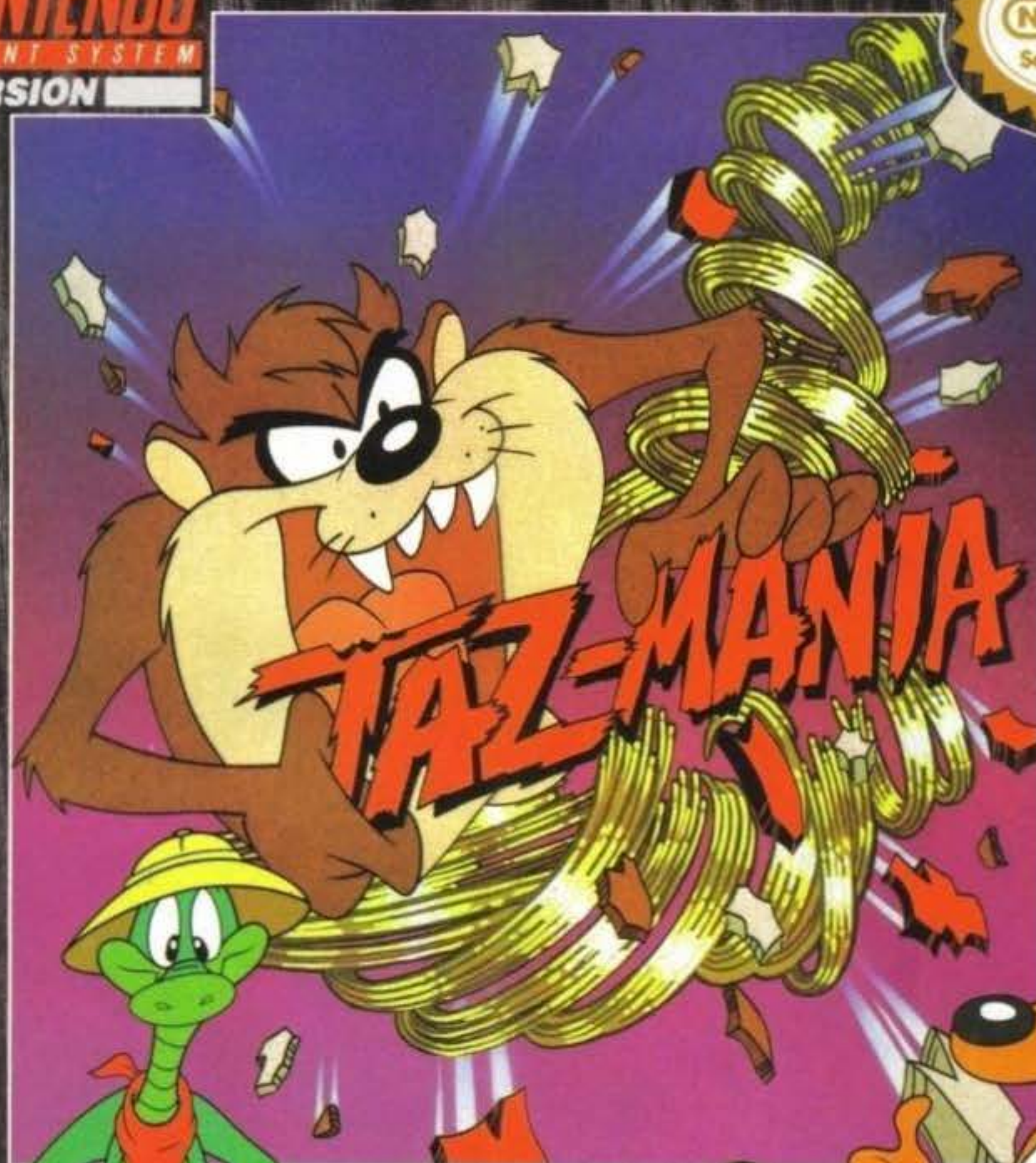
VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA!

LICENSED BY

Nintendo[®]

T•HQ, Inc.
TOY HEADQUARTERS

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION



Marco Barzaghi

TAZ-MANIA : terra di incredibili animali, di koala, canguri, aborigeni e ... affamatissimi diavoli tasmani. Accompagnate Taz all'inseguimento dei velocissimi uccellini Kiwi. Ma soprattutto aiutatelo a difendersi da una diavolessa follemente innamorata di Lui, She-Devil, dal paurosissimo lupo Wendal T. Wolf e dalla banda di cacciatori di Axl & Bull. Cassette originali Nintendo con istruzioni in italiano



Tutto quello che avreste voluto sapere sulle nuove console Nintendo e Sega: 64-bit contro 32-bit... Perché non vedremo il CD-ROM per il SNES, realtà virtuale per Megadrive, il rug-gito della Jaguar, Elvin Atombender torna in una missione impossibile per gli anni Novanta, la 3DO esce oggi in America...

Le migliori notizie, sempre e solo su Game Power.

ESCLUSIVO!

NEL 1995 LA CONSOLE NINTENDO A 64-BIT!!!

Il colosso nipponico del divertimento elettronico sta sviluppando una nuova console a 64-bit insieme alla Silicon Graphics: Game Power vi rivela tutti i retroscena di una macchina destinata a rivoluzionare il mercato.

Il 23 agosto scorso Nintendo e Silicon Graphics rendevano pubblica a San Francisco una spettacolare notizia: la grande "N" e i "signori" della computer-grafica hanno stipulato un accordo di collaborazione a lungo termine. Il loro obiettivo è uno solo: creare la macchina da gioco definitiva. Il progetto è quello di realizzare una console a 64-bit, denominata "Project Reality".

"Supera tutti i limiti attuali del videogioco e cambierà completamente l'idea che chiunque ha avuto finora sul videogioco e sulle sue possibilità", ha sottolineato un raggianti Howard Lincoln, vicepresidente della Nintendo of America. Il sistema permetterà di miscelare sapientemente immagini, grafica e animazioni ad alta definizione nella migliore qualità televisiva e cinematografica, ed è già predisposta per espansioni di realtà virtuale o nuove tecnologie ludiche. Insomma, una 3DO ancora più potente. Il nuovo prodotto, che verrà sviluppato per la Nintendo, dovrebbe essere commercializzato in America nel 1994, ma solo in versione coin-op, mentre nel 1995 la macchina sarà disponibile anche per il mercato home, che la Nintendo intende espugnare senza troppi complimenti. Il prezzo del Project Reality non dovrebbe superare i 250 dollari. Impressionante, James Clark, direttore della Silicon Graphics, ha snocciolato con dovizia di particolari le caratteristiche tecniche della nuova macchina: "il chip del nuovo Multimedia Engine della Silicon dispone di un processore a 64-bit. Con oltre 100 Mflops (Millions of floating point, ovvero milioni di operazioni in virgola mobile, al secondo, che la macchina può effettuare), grafica 3D in tempo reale in true-color a 24-bit, capace di visualizzare su schermo oltre 100.000 poligoni al secondo, la macchina ha tutte le potenzialità delle attuali workstation". Il Project Reality utilizza la stessa tecnologia, che abbiamo apprezzato in opere cinematografiche come Jurassic Park, Super Mario Bros: the Movie, Terminator 2, quindi sarà in grado di creare grafica 3D e texture mapping con estrema facilità. In futuro i videogiocatori potranno godersi sofisticati effetti visivi finora realizzabili solo al cinema, per via del costo elevato della tecnologia. Figure che modificano rapidamente la loro struttura fino a diventare, in pochi secondi, qualcosa di completamente diverso (vedi il video di Michael Jackson, Black or White), cyborg che si trasformano in metallo liquido (Terminator 2 insegna), dinosauri che si muovono con realismo straordinario (Jurassic Park vi dice niente?): ebbene, tutto questo sarà alla nostra portata, senza nemmeno bisogno di comprare un biglietto per il cinema. La macchina inoltre vanta un sistema Hi-Fi Sound estremamente sofisticato, che accrescerà il realismo dei videogiochi come nessuno prima era riuscito. Uno degli obiettivi della Nintendo è sviluppare un sistema di realtà virtuale per il Project Reality, per immergere letteralmente il giocatore in un mondo simulato dal computer. In perfetta simbiosi uomo/macchina, il videoplayer diventerà parte del gioco stesso. Dimenticatevi del SEGA VR, qui si parla di sedici milioni di colori su schermo. Chiudiamo con la solita frase ad effetto di Howard Lincoln, che sembra però giustificata, questa volta: "Il nostro accordo apre al futuro del videogioco nuove dimensioni". Il mondo videoludico sembra quindi essere a una svolta: 3DO contro Project Reality, Saturn contro Jaguar. Se volete vivere da protagonisti il "nuovo corso" continuate a leggere Game Power.

NEWS ANTEPRIME

A CURA DI MATTEO BITTANTI

LEGENDA

	CONSOLE
	CASA
	GENERE
	N° GIOCATORI
	USCITA

Per tutti i lettori con le cellule grigie poco sviluppate spieghiamo che per "casa" non si intende l'indirizzo dello sviluppatore del gioco, e che alla voce "giocatori" non metteremo il nome dei relatori che l'hanno provato.

ROBOTNIK CONTRO TUTTI

Il malvagio dottore che ha affrontato Sonic nei due episodi della saga platform più famosa di casa Sega (perdonatemi il gioco di parole), sarà il protagonista di un videogioco intitolato **Robotnik's Mean Bean Machine**, annunciato per Megadrive a Natale. Non aspettatevi però un ennesimo gioco a piattaforme: la Sega ha sviluppato un puzzle-game nel quale compare, oltre al già citato pazzoide, anche il buon **Sonic** che vedremo a gennaio in **Sonic 3** (tra l'altro,



pare che la cartuccia del gioco conterrà un bel chippone DSP, come in **Virtua Racing**) e in **Super Sonic CD**.

you read it here...

FI ST!



La Sega ha aperto a Bournemouth, Inghilterra, un parco di divertimenti analogo, ma di dimensioni ridotte, a quelli presenti su tutto il territorio giapponese. Circa 24.000 metri quadrati riempiti con i videogiochi più massicci della grande "S", rendono il "Sega Park" la più grande sala giochi d'Europa. Ci sono intere sale dedicate agli spara-e-fuggi, il **Sonic Bowling** e migliaia di coin-op. Dozzine di cabinati di **Virtua Racing**, **AS-1**, **Rad Mobile** e di **G-Loc** collegati in rete per esperienze virtuali che non potreste certo vivere nel barretto sotto casa. Inoltre dovrebbero essere presenti anche le prime versioni di **Daytona**, il sequel ufficiale dell'osannato **Virtua**. Dalle prime indiscrezioni pare che **Daytona** stia a **Virtua** come **Virtua** stava a **Pole Position**... Gulp... Oltre ai videogiochi, il "Sega Park" offrirà diversi punti di ristoro offerti da fast-food come **Burger King** o **Kentucky Fried Chicken**, e diverse bottegucce piene di souvenir retrò come pupazzetti degli eroi Sega, figurine, cappellini, santini e palline varie. Se l'esperimento avrà successo, la Sega proseguirà la personale conquista dell'Europa con l'apertura di nuovi parchi in Germania e Francia... Speriamo che si ricordino di noi...



NEWS ANTEPRIME



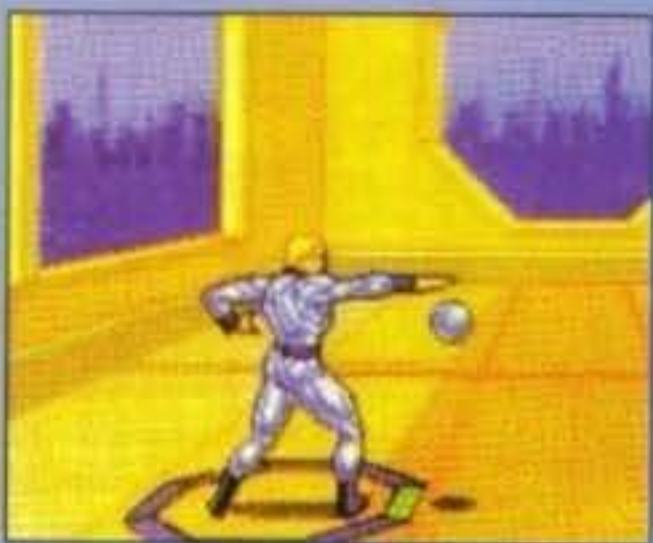
Forse uno dei giochi più belli di sempre, sicuramente il gioco dell'anno nel lontano 1984. Si tratta di *Impossible Mission*, il capolavoro Epyx per C64. Per coloro che a quei tempi poppavano tranquilli dal biberon e si sono persi un bel po' di roba massiccia, ricordiamo che *Impossible Mission* è un platform a multi-scorrimento che incorpora elementi strategici. Vi starete però chiedendo il motivo della lezione di storia, ed è presto spiegato: la Microprose pubblicherà *Impossible Mission: the 90s Remix*, una versione "deluxe" per SNES. Il videogioco ripropone la stessa atmosfera del precedente in nuovi e tenebrosi scenari, ma, udite udite, offre anche l'opportunità di giocare il titolo originale, visto che lo incorpora (un po' come *Maniac Mansion in Day of The Tentacle*, LucasArts PC). Il protagonista del gioco è sempre lui, il mitico Elvin Atombender... La redazione di *Game Power* è già in trepida attesa, e vi promettiamo una recensione galattica non appena il videogioco sarà disponibile, ovvero nei primi mesi del prossimo anno.

Direttamente dalla Electronic Arts, *NHL Hockey '94*, ennesimo sequel della serie sportiva ispirata all'hockey americano. Francamente ci sembra scorretto uscire con una semplice versione ritoccata dello stesso gioco ogni sei mesi, ma anche noi non vorremmo sembrare ripetitivi col sottolinearlo ogni volta. Le grandi innovazioni di questo terzo episodio sono... Ehm, dunque: ah, sì, il campionato NHL e quello NHLPA sono stati inclusi in un'unica cartuccia. Ma è fantastico: mio Dio, non riesco a trattenere il mio entusiasmo. Segnaliamo poi nuovi effetti sonori, qualche squadra in più e, ci credereste?, qualche torneo mancante nelle precedenti versioni. Un vero affare. Scherzi a parte, *NHL Hockey '94* sarà disponibile per Megadrive a dicembre, insieme ad una "nuova" simulazione di pallacanestro, *Bulls vs Suns*, analoga per

Continua a pag. 21»

THE ACTIVATOR IS HERE!

Presentato al CES di Las Vegas qualche mese fa, **THE ACTIVATOR** (SEGA MD) rappresenta il primo passo verso il virtualismo casalingo. Si tratta, come ricorderete, di una serie di sensori che, posizionati sul pavimento, registrano tutti i vostri movimenti e li trasmettono alla console. Il personaggio che controllate sullo schermo si comporterà esattamente come voi: se sferrate un pugno nell'aria, lo sprite farà lo stesso, colpendo possibilmente il cattivone sul video. Cosa succede se vi infilate le dita nel naso? Bella domanda. In ogni caso l'aggeggio sta per essere commercializzato in America al prezzo di \$80 dollari, circa 140 mila lire, e nella confezione, oltre all'**ACTIVATOR**, ovviamente, potrete trovare due videogiochi dedicati, *Bounty Hunter* e *Air Drums*. Il primo è una sorta di picchiaduro fantascientifico che vi teletrasporta nel 2397, mentre *Air Drums* è un simulatore di batteria (!) che vi permette di emulare le performance dei vostri batteristi heavy preferiti. L'**ACTIVATOR** è perfettamente compatibile con la maggior parte dei videogiochi già commercializzati e lo sarà ovviamente con quelli che usciranno adesso, ed è particolarmente indicato per giochi sportivi e beat'em up. Non vediamo l'ora di provarlo con *Eternal Champions*!



(sopra) *Bounty Hunter* per Megadrive
(sotto) *Air Drums*: l'ideale per far impazzire i vicini di casa.

VOLA AL CINE...PAK

Diciamolo chiaramente: il Full Motion Video del Mega CD è abbastanza patetico. Granuloso come i cereali prima di finire nella tazza del latte, il FMV ha mostrato gli evidenti limiti grafici della macchina CD-ROM Sega, e ha compromesso qualitativamente giochi altrimenti interessanti quali *Sewer Shark* o *Night Trap*. Ma sembra che la situazione sia destinata a cambiare. Alcuni sviluppatori Macintosh (la macchina Apple è da anni impegnata con successo nel settore del multimedia) hanno realizzato *Cinepak*, un rivoluzionario upgrade software che permette di raddoppiare il numero di colori visualizzabili su schermo dal Mega CD, portandoli così a 128. *Cinepak*, creato originariamente per 3DO, inoltre permette alla macchina Sega di visualizzare un FMV a tutto schermo (mentre attualmente non occupa più di due terzi). Inoltre la Sega sta attualmente lavorando ad un upgrade hardware per portare i colori visualizzabili su schermo del Mega CD a 256 o addirittura a 512. Ciò servirebbe senz'altro a rilanciare il bistrattato CD-ROM Sega, e potete stare certi che non appena avremo informazioni più dettagliate ve le forniremo.



VIRTUALITY SUL MEGADRIVE!

Abbiamo toccato con mano, al recente CES di Chicago, l'atteso SEGA VR, il sistema di realtà virtuale per Megadrive che sarà commercializzato verso la fine dell'anno all'abbordabile prezzo di \$300, ossia 450 mila lire circa. Sostanzialmente si tratta di un set di occhiali e di cuffie "all-in-one" che promettono una visione tridimensionale stereoscopica e un sonoro surround. Il sistema permetterà di catapultarsi all'interno di un mondo creato direttamente dal computer e di muoversi all'interno di esso. La SEGA non ha perso tempo ed ha realizzato subito quattro videogiochi che saranno disponibili in occasione del lancio della macchina e di cui



"VR sul Megadrive: realtà o finzione?"

uno, *Nuclear Rush*, incluso direttamente nella confezione. Partiamo quindi dalla descrizione di quest'ultimo: si tratta di un videogioco bellico nel quale potete pilotare un hovercraft da combattimento in scenari apocalittici, affrontando una serie di robot da combattimento inspiegabilmente desiderosi di annientarvi nel modo più doloroso possibile. Gli altri tre titoli sono *Iron Hammer*, *Matrix Runner* e *Outlaw Racing* dei quali parleremo nel prossimo numero. Altri due giochi della linea SEGA VR saranno commercializzati nel primo semestre del 1994.

STARWING

SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA

BIT GENERATION SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA BIT GE

**SUPER
FX**

SEI PRONTO PER SENSAZIONI FORTI? FINALMENTE IN ITALIA IL GIOCO CHE STA APPASSIONANDO L'AMERICA. STARWING, CON IL RIVOLUZIONARIO MICROPROCESSORE SUPER FX ELEVÀ IL TUO SUPER NINTENDO ALLA MASSIMA POTENZA. METTITI AL COMANDO, PILOTARAI LA TUA ABILITÀ IN UNA NUOVA DIMENSIONE!



SUPER NINTENDO LA SFIDA DELLA



Nintendo

IL NUMERO UNO NEL MONDO

- NUOVA GRAFICA POLIGONALE AD ALTISSIMA DEFINIZIONE
- EFFETTI TRIDIMENSIONALI TOTALI
- EFFETTI STEREO CON VOCI SINTETIZZATE DEI PERSONAGGI E VERI RUMORI DELLE AZIONI
- CONTROLLO DEL GIOCO TOTALE E PIÙ FLUIDO
- 7 PIANETI DA ESPORARE IN PIÙ DI 20 MISSIONI POSSIBILI

BIT GENERATION SUPER NINTENDO



Controlla che ci sia il marchio GIG, avrai così la certezza di avere prodotti Nintendo originali, con le istruzioni in italiano, la garanzia totale e la possibilità di iscriverti al mitico Club Nintendo.

NEWEL[®] srl
COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)
ORDINA SUBITO:
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

OFFERTE FIERA
GAME BOY L. 119.000
GAME BOY L. 139.000
+GIOCO NOVITA'



OFFERTA A SOLE L. 55.000
HANDY BOY + GIOCO L. 75.000

GAME GEAR			
AERIAL ASSAULT	L. 45.000	PAPERBOY 2	L. 68.000
ALIENS 3	L. 75.000	PENGO	L. 38.000
BART SIMPSON	L. 75.000	PREDATOR 2	L. 68.000
BATMAN RETURNS	L. 55.000	PRINCE OF PERSIA	L. 65.000
CHAKAN - FIGHTER	L. 65.000	PUTT & PUTTER	L. 48.000
CHASE HQ	L. 68.000	RC PRO AM RACING	L. 68.000
CHESSM. SCACCHI	L. 68.000	SHINOBI 2	L. 65.000
CHUCK ROCK	L. 58.000	SOLITAIRE POKER	L. 48.000
DODGE DAPEI	L. 28.000	SONIC I	L. 55.000
DRAGON CRYSTAL	L. 48.000	SONIC II	L. 65.000
E. HOLYFIELD'S BOXING	L. 68.000	SPACE HARRIER	L. 38.000
G-LOC	L. 58.000	SPACE INVADERS	L. 58.000
GALAGA 91	L. 48.000	SPIDERMAN II	L. 75.000
GOLDEN AXE	L. 58.000	STREET OF RAGE	L. 65.000
		STREET OF RAGE 2	L. 75.000

ACCESSORI GAME BOY
HANDY CARRY PORTA GAME BOY L. 19.000
INTERFACCIA X 4 GAME BOY L. 19.000
LIGHT - BOY (LUCE + LENTE) L. 29.000
ACTION PACK IN OFFERTA L. 19.000
CON ACTION PACK, L'ACCUMULATORE RICARICABILE, NON PIU' PILE NEL TUO GAME BOY

HOME ALONE	L. 65.000	SUPER KICK OFF - ITA	TEL.
INCR. CRASH DUMM.	L. 75.000	SUPER MONACO GP II	L. 58.000
INDIANA J. L. CRUS.	L. 75.000	SURF NINJA	L. 78.000
JURASSIC PARK	L. 68.000	TALESPIN USA	L. 65.000
KLAX	L. 58.000	TAZMANIA USA	L. 65.000
KRUSTY FUN HOUSE	L. 58.000	TERMINATOR	L. 68.000
LAND OF ILLUS. MICK. MOUSE II	L. 75.000	THE BERLIN WALL - ARKANOID	L. 38.000
LEADERBOARD GOLF	L. 55.000	TOM & JERRY	L. 68.000
LEMMINGS	L. 65.000	VAMPIRE OF DARK	L. 68.000
LITTLE MERMAID - LA SIRENETTA	L. 68.000	WAGAN ISLAND	L. 39.000
MICKEY MOUSE 2	L. 75.000	WIMBLEDON TENNIS	L. 55.000
MORTAL KOMBAT	L. 85.000	WORLD CUP SOCCER	L. 75.000
OLIMPIC GOLD	L. 75.000	WWF STEEL CAGE	L. 75.000
OUTRUN	L. 48.000		

RICHIEDI IL NUOVO CATALOGO GRATUITO COI COMMENTI DI TUTTI I GIOCHI.

GAME BOY			
ADDAMS FAMILY 2	L. 68.000		
ADVENTURE ISLAND II	L. 68.000		
ALIENS 3	L. 68.000		
ALL STAR CH. 2 - BASKET	L. 65.000		
ALLEYWAY - ARKANOID	L. 48.000		
AVERAGE SPIRITS	L. 48.000		
BART SIMPSON VS JUG.	L. 65.000		

BATTLE OF OLYMPUS	L. 68.000	SDUPER MARIO LAND 2	L. 68.000
BATTLESHIP	L. 48.000	SUPER R.C. PROAM	L. 58.000
BATTLETOAD 2	L. 65.000	T2 ARCADE - TERMINATOR	L. 58.000
BEST OF KARATE	L. 68.000	TALE SPIN	L. 68.000
BIONIC COMMANDO	L. 38.000	TENNIS	L. 58.000
BONK'S ADVENTURE	L. 58.000	TINY TOONS	L. 68.000
BUGS BUNNY 2	L. 68.000		
CASTELVANIA	L. 48.000		
CESAR PALACE CASINO	L. 48.000		
CHASE HQ	L. 38.000		
CHESSM. SCACCHI	L. 58.000		
COOL SPOT ADV.	L. 68.000		
COOL WORLD	L. 58.000		
DICK TRACY	L. 68.000		
DIG DUG	L. 48.000		
DOUBLE DRAGON 3	L. 68.000		
DR. FRANKEN	L. 48.000		
ELEVATOR ACTION	L. 48.000		
EMPIRE STRIKER BACK	L. 68.000		
F-15 STRIKE EAGLE	L. 68.000		
F1 RAGE + INTERF. 4 GIOCATORI	L. 78.000		
FELIX THE CAT	L. 65.000		
FERRARI G.P. CHALL.	L. 58.000		
FINAL FANTASY 3	L. 88.000		
FLINSTONE	L. 58.000		
FOUR IN ONE	L. 68.000		
GARMS GUNDAM	L. 48.000		
GHOSTBUSTER II	L. 48.000		
GOAL + CALCIO	L. 68.000		
GOLF	L. 48.000		
GREAT GREED	L. 68.000		
HI SCHOOL SOCCER	L. 48.000		
HIT ON ICE	L. 68.000		
HOME ALONE 2	L. 58.000		
HOLLY & BENJI CALCIO	L. 48.000		
HUMANS	L. 58.000		
HUNCH BACK ADV.	L. 48.000		
JEEP - OFF ROAD ADV	L. 58.000		
JETSONS	L. 68.000		
JOE & MAC	L. 68.000		
JORDAN VS BIRD	L. 35.000		
KID DRACULA	L. 68.000		
KRUSTY FUN HOUSE - SIMPSON'S	L. 48.000		
LEMMINGS	L. 68.000		
LETHAL WEAPONS (ARMA LETALE)	L. 68.000		
LITTLE MERMAID - LA SIRENETTA	L. 68.000		
LOONEY TOONS - ROAD RUNNER	L. 68.000		
MC DONALDLAND	L. 58.000		
MICKEY MOUSE	L. 58.000		
MILON'S SECRET CASTLE	L. 58.000		
MINER 2049	L. 48.000		
MUHAMMED ALI BOXING	L. 68.000		
NBA 2 PALLACANESTRO	L. 68.000		
NEMESIS II	L. 48.000		
NINJA BNOY 2	L. 58.000		
OLIMPIADI	L. 58.000		
OTHELLO	L. 58.000		
PACMAN	L. 58.000		
PAPERBOY 2	L. 48.000		
PARASOL STARS	L. 48.000		
PIPE DREAM	L. 28.000		
POCKET BATTLE	L. 38.000		
POWER RACE	L. 58.000		
PRINCE OF PERSIA	L. 58.000		
PUGSLEY ADVENTURE	L. 68.000		
Q - BERT	L. 48.000		
R - TYPE	L. 48.000		
R - TYPE 2	L. 68.000		
RACE DRIVING	L. 68.000		
RAMPART	L. 48.000		
RACING FIGHTER - LO STREET FIGHTER	L. 68.000		
DEL GAME BOY	L. 68.000		
ROBOCOP	L. 58.000		
SIDE POKET	L. 58.000		
SNEAKY SNAKES	L. 48.000		
SOCCER MANIA - CALCIO	L. 58.000		
SPEEDY GOLZALES	L. 68.000		
SPIDERMAN 3	L. 68.000		
SPOT	L. 38.000		
SPY VS SPY	L. 48.000		
STAR TREK	L. 68.000		
STAR WARS	L. 68.000		
SUMO FIGHTING	L. 68.000		
SUPER KICK OFF	L. 58.000		
SUPER MARIO LAND	L. 48.000		

MEGA-CD
+ 4 GIOCHI
L. 598.000
VASTO ASSORTIMENTO GIOCHI PER MEGA-CD

TIP OFF BASKET	L. 48.000
TITUS THE FOX	L. 58.000
TOM & JERRY	L. 58.000
TOP GUN	L. 68.000
TOP RANK TENNIS	L. 58.000
TUMBLE POP	L. 58.000
TURTLES 2 - BACK FROM THE S.	L. 68.000
UNIVERSAL SOLDIER	L. 48.000
WORLD CUP SOCCER	L. 48.000
WWF SUPERSTAR 2	L. 68.000
YOSHI COOKIE	L. 48.000
ZELDA	L. 68.000

NEO-GEO
COMPLETO DI JOYSTICK CAVI E ALIMENTATORE
PREZZO SUPERSCONTATO TELEFONARE

GIOCHI NEO-GEO	
3 GOUNT BOUT WRESTL.	L. 349.000
ART OF FIGHTING	L. 349.000
BLUES JOURNEY	L. 139.000
BURNING FIGHT	L. 199.000
CROSSED SWORD	L. 199.000
CYBER - LIP	L. 89.000
EIGHT MAN	L. 129.000
FATAL FURY	L. 419.000
GHOST PILOT	L. 139.000
JOY JOY	L. 99.000
KING OF MONSTER	L. 248.000
LEAGUE BOWLING	L. 89.000
MAGICAL LORD	L. 99.000
NINJA COMBAT	L. 119.000
RIDING HERO	L. 99.000
ROBO ARMY	L. 169.000
SAMURAI SUT DOWN	L. 449.000
SENGOKU	L. 169.000
SENGOKU II	L. 379.000
SOCCER BRAWL	L. 169.000
SUPER S.KICK-OFF	L. 319.000
THE SUPER SPY	L. 129.000
TOP PLAYER GOLF	L. 188.000
WORLD HEROES	L. 399.000

SI SERVONO RIVENDITORI QUALIFICATI

IL PIU' VELOCE SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA

IT'S ALIVE!

SNES & CD-ROM

UN MATRIMONIO CHE NON S'HA DA FARE?

Mentre le altre riviste continuano a vendervi fumo fritto, Game Power vi rivela le ultime scottanti notizie del CD-ROM Nintendo!

Dopo la cocente delusione di Chicago ("Niente CD-ROM per almeno due anni", aveva detto Peter Main, vicepresidente della Nintendo, responsabile del settore marketing, di fronte alla folla sbigottita), i cosiddetti "addetti ai lavori" avevano avuto l'impressione che la Nintendo avesse subito un duro colpo. Infatti, a poche centinaia di metri, nello stand Sega venivano presentate le ultime novità per Mega CD davanti a una moltitudine di bimbeti scatenati come a un concerto rock e la 3DO monopolizzava l'attenzione di tutta la stampa del settore (e non solo) con un CD-ROM che potrebbe cambiare il modo di concepire i videogiochi. Intanto la Philips investe massicciamente nel settore multimedia e la Commodore lancia una console CD-ROM a 32-bit, mentre i cataloghi delle principali software house sono ormai pieni delle versioni digitali dei giochi più famosi per PC o Mac CD-ROM. Tutto il mondo, cioè, si sta buttando a capofitto in un nuovo universo e paradossalmente la grande "N", il colosso del divertimento elettronico casalingo, torna sui suoi passi e cancella il tanto atteso progetto CD-ROM a 32-bit per SNES. Mmm, qualcosa non va proprio...

Cosa ha spinto la Nintendo a comportarsi così? Ecco i motivi principali. Innanzitutto la Nintendo non ritiene che gli attuali prodotti in commercio (Mega CD in testa) siano rivoluzionari e qualitativamente innovativi. Al contrario, ciò che si è visto sino ad ora è poco e brutto, per dirla in parole povere, e soprattutto non giustifica costosi investimenti. Ora, anche se ciò è formalmente corretto, le argomentazioni

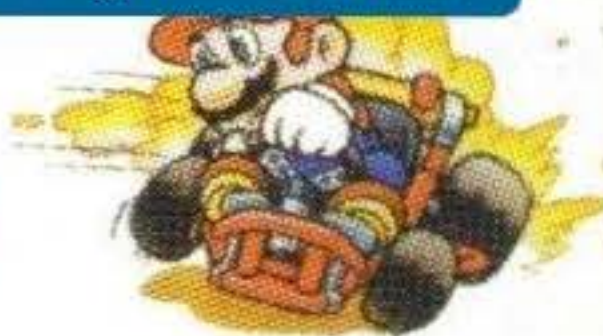
della Nintendo ricordano quelle dei personaggi della celebre favola di Esopo, la Volpe e l'Uva: "dunque, visto che non riesco a raggiungere l'uva dico che non è matura così non perdo la faccia". In realtà, al di là di quello che la Nintendo può dire e non dire, è molto più probabile che gli sviluppatori abbiano incontrato seri problemi tecnici nel creare una macchina a 32-bit che probabilmente può fare benissimo del SNES per funzionare ad hoc e che la Nintendo non avrebbe potuto commercializzare per non costringere al suicidio commerciale il proprio 16-bit. Questo ricorda in maniera paradigmatica il Game Boy a colori, che la Nintendo avrebbe sviluppato già da parecchio tempo, ma che non verrà commercializzato prima che il Gameboy originale abbia esaurito il suo potenziale. Non possiamo biasimare la strategia della Nintendo visto che negli ultimi anni le vendite del Gameboy anziché scendere continuano a salire. Per tornare al CD-ROM: la Nintendo si è trovata alla fine di fronte ad una macchina troppo potente per limitarsi ad un semplice ruolo di gregario per SNES e troppo "prematura" (e probabilmente costosa, che ne dica il buon Main) per diventare il successore dell'attuale sedici bit Nintendo. A dare il colpo di grazia al progetto avrebbe poi contribuito in maniera determinante il lancio della 3DO da parte della Matsushita. Gli incredibili risultati ottenuti dalla macchina rivale (che lo ricordiamo, è circa 50 volte più potente del SNES) hanno spinto la Nintendo a riconsiderare globalmente l'intero progetto, giudicato ormai non più all'altezza della concorrenza. La Nintendo, ormai ve ne sarete accorti, gioca per divertirsi, ma si diverte solo quando vince. Perfino il secondo posto, per Mister N. sarebbe una sconfitta intollerabile. E per vincere occorrono prodotti

imbattibili... Ma arriviamo finalmente alle notizie che dovrebbero portare speranza a tutti i fan di Mario e ai videogiocatori in generale.

L'arrivo delle nuove piattaforme multimediali ha sconvolto il mercato e, apparentemente, la Nintendo si è trovata impreparata. Tuttavia, i dirigenti del colosso nipponico del divertimento elettronico ritengono che tali prodotti non avranno successo se non attorno al 1995, e che diversi sistemi, allora, saranno già scomparsi. Per questo la Nintendo NON intende commercializzare alcun CD-ROM per SNES, anzi, ritiene che la console più qualche chip super FX sia da sola più valida del rivale Mega CD. "Questo è quanto".

MEGA CD NEWS

Indiana Jones and the Fate of Atlantis dovrebbe uscire tra meno di due mesi per Sega CD grazie alla JVC, insieme al fantastico **Rebel Assault** previsto anche per PC CD-ROM. Finalmente in arrivo **Microcosm**, il kolossal della Psygnosis dopo il bidone **Dracula**, anche se il full motion video del Mega CD fatterà non poco a rendere in maniera accettabile la policromia di colori del corpo umano. Aspettatevi grandi cose da **Terminator** della Virgin, mentre **Silphed** promette di "far dimenticare **Star Wing**" e se avete dei dubbi leggete la recensione a pagina 43... La GameArts è stata grande. Per la fine di dicembre potremo finalmente vedere **Eye of the Beholder** per Mega CD (la Capcom ha convertito i primi due episodi per SNES), ma tutta l'attenzione è ora rivolta per **Thunderhawk** (Core Design).



NEWS ANTEPRIME

grafica e struttura ai precedenti basket su cartuccia della serie **Bulls versus**. Squadra che vince non si cambia, non se ne avete colto. La EA distribuirà inoltre la versione Megadrive di **2020 Super Baseball**, conversione diretta di un mediocre videogioco per Neo Geo. Big time.

Un attimo di attenzione, cari possessori di Pc Engine DUO: la mitica Konami sta per lanciare in Giappone un nuovo episodio di **Castlevania** per la nostra macchina! Pare che sia ancora più galattico di **Castlevania IV** per SNES. D'altronde dopo **Street Fighter 2 CE** il Pc Engine può veramente fare di tutto...

La Nintendo of Europe è partita alla conquista del Vecchio Continente, ormai roccaforte Sega. Le cose potrebbero cambiare rapidamente, dal momento che la Nintendo ha impostato una interessante riduzione del prezzo della sua console di punta, il Super Nintendo (vedi GP di settembre). E' stata inoltre annunciata una nuova confezione che sarà commercializzata proprio in questi giorni in Inghilterra, e che include il fantastico **Mario All-Stars** recensito alla grande su questo numero. Il prezzo del package è di 130 sterline (come quello che include **Starwing**). La GiG distribuirà la versione con **Starwing** nei prossimi mesi.



SNES con **Mario All-Stars** a meno di trecentomila? Mio!

A proposito di Nintendo: che ne direste di un Super Famicom portatile? Suona bene, non vi pare? Beh, la Bandai è pronta a commercializzare in Giappone il sedici bit Nintendo in versione "prendi-e-vai", su licenza della grande "N" stessa. Le dimensioni sono all'incirca quelle di un normale PC portatile. Il "mostro" contiene un monitor da quattro pollici a LCD. Inoltre è presente anche un joystick simile a quello attualmente dispo-

JUDGE DREDD THE MOVIE!

L'avevamo annunciato nei primi numeri di Game Power, nella rubrica "Una Tribù che Balla", ed oggi abbiamo ricevuto la conferma ufficiale: **Judge Dredd**, il popolare eroe dei fumetti 2000 AD, una vera istituzione in Inghilterra, diventerà un film! La cosa incredibile è che il personaggio del "Giudice" sarà il pompatissimo Sylvester Stallone, dopo il grande successo di "Cliffhanger" e del prevedibile di "Demolition Man". Il film, che apparirà sugli schermi americani il prossimo anno, è sceneggiato da Bill Wisner, il co-autore di T2. Se volete leggere le violentissime avventure di **Judge Dredd** ambientate a Mega City One, vi consiglio di flipparvi in una fumetteria internazionale e beccarvi gli originali inglesi, oppure, in una qualsiasi edicola della penisola, chiedete la versione italiana della Play Press. Per quanto riguarda le immancabili versioni videoludiche, la Sony sembra intenzionata ad acquistare tutti i diritti. **Judge Dredd**, **Lobo**... Ora manca solo il videogioco di **Marshall Law** Troppobbbello!



NEWS ANTEPRIME

nibile per SNES, ma fissato sulla plan-
cia. Vi starete probabilmente chieden-
do quando potremo mettere le mani
su tale meraviglia. Brutte notizie: pare
che la console verrà distribuita solo in
Giappone, per via del prezzo elevatissimo
(si parla di ottocento mila lire circa).
Dopo il Pc Engine Laptop, un'altra
hand-held che non vedremo mai. Pec-
cato, perché giocare a Super Mario
Kart o a Street Fighter 2 Turbo
nell'intervallo tra una lezione e l'altra
non era proprio niente male come
idea...



**Ecco il Super Famicom portatile...
Impressionante!**

La W Industries, la compa-
gnia inglese che ha sviluppato
i più diffusi videogiochi da bar
di realtà virtuale, ha stretto un accordo
con la Sega Enterprises, con la
quale sta attivamente collaborando
per il progetto Sega VR, la virtual re-
ality casalinga per Megadrive di cui par-
liamo su questo stesso numero. La
Sega potrebbe inoltre finanziare e
distribuire i prossimi videogiochi vir-
tuali della W Industries, ora che final-
mente i costi sono notevolmente scesi
per i produttori e, conseguentemente,
anche per i gestori delle sale giochi.
Aspettatevi grandi cose, pertanto
continuate a leggere Game Power.

Dopo Super Mario Bros, a
Hollywood si è scatenata
l'hype per un altro film ispira-
to ad un celebre videogioco: Street
Fighter 2. Non ci riferiamo né alla serie
televisiva giapponese, né tantomeno a
quella animata, ma ad un vero e pro-
prio film con budget multimiliardario
ed effetti speciali alla Terminator 2. La
sceneggiatura è stata scritta da Ste-
ven de Souza (Commando, Trappola di
Cristallo, Die Hard 2). Il film dovrebbe
apparire sugli schermi americani la
prossima estate. Preparatevi ad un
nuovo speciale targato Game Power.

Continua a pag. 25>

VOCI DI CORRIDOIO

Caro lettore, è Game Power che ti
parla: abbiamo raccolto una serie
di notizie molto, molto confiden-
ziali, e gradiremmo che restassero
tali. Tra me e te. Ci siamo intesi?

1) Sarebbero ben due i videogiochi
dotati di chip SFX a cui la Ninten-
do sta attualmente lavorando. Non
ci riferiamo, ovviamente, a FX
Trax del quale abbiamo parlato nel
numero scorso e in quello prece-
dente ancora, ma a due titoli com-
pletamente nuovi che saranno pro-
babilmente presentati a pochi elet-
ti (tra cui ovviamente noi di GP)
durante il CES invernale di Las
Vegas. Pare che si tratti di un
gioco di corsa e un nuovo RPG...
Che si tratti di Super Zelda?

2) Secondo fonti indiscrete ma
molto, molto attendibili, la Cap-
com starebbe realizzando una
nuova versione di Mega Man per
Megadrive. Certo che se c'è da
aspettare come per Street Fighter 2
CE, campa cavallo...

3) Il nuovo videogioco su licenza
della Sony, Steven Seagal vanta
qualcosa come 1000 frame di ani-
mazione solo per il personaggio
principale. Da vedere.

FAX SEGA

✓ La Psygnosis sta sviluppando
una nuova simulazione calci-
stica per Megadrive che uscirà
sotto etichetta Sony, ovviamente,
attorno alla metà del prossimo
anno.

✓ Non è il seguito di X-Ranger,
ma poco ci manca. Si tratta di
Bari-Arm, uno sparattutto a
scorrimento orizzontale per Mega
CD che troverete recensito sul pros-
simo numero. Massiccio.

✓ Castlevania per Megadrive
dovrebbe uscire a gennaio. Si
tratta di una cartuccia da 8-mbit che
"mixa" il primo episodio della saga,
uscito per NES e GB, e del quarto,
disponibile solo per SNES. Titolo
ufficiale: Vampire Killer.

✓ Dopo aver venduto oltre cento
milioni di fumetti, la Marvel ha
pensato bene di commissionare alla
US Gold un nuovo gioco ispirato
all'"Incredibile" Hulk. Il risultato? The
Incredible Hulk per MD, un picchia-
duro a scorrimento da sedici mega-
bit per un gioco che si annuncia
epico. Imminente. Prevista una ver-
sione per SNES nel 1994.

✓ Che ne direste di un RPG di
Sonic? La versione per Mega
CD è attesa per i primi mesi del
prossimo anno e dovrebbe
chiamarsi Sister Sonic, dalla Sega
of course.

VIDEOGIOCHI SU LASERDISC



Vi ricorderete certamente del
LaserActive, il lettore LD Pio-
neer presentato a Chicago che
può essere connesso ad un
Megadrive o a un Pc Engine e
che può leggere videogiochi su
CD o LD. Ebbene, la Taito ha
realizzato il primo sparattutto
per MEGA LD, e, come potete
vedere dalle foto, si tratta di
qualcosa di galattico! Sperando
che il LaserActive venga presto
commercializzato anche in
patria, vi promettiamo altre
notizie già sul prossimo nume-
ro.

SEGA 32-BIT ALLA FACCIA DI MARIO!

Non è più un rumore,
una voce insistente non
confermata. No, signori
miei, Tom Kalinske, pre-
sidente della Sega of
Europe, ha confermato



in un'intervista apparsa per il setti-
manale Computer Trade Weekly che
la compagnia sta effettivamente svi-
luppando il successore del Sega
Megadrive. Ed è a buon punto,
tanto che il "Saturn" (questo il
nome ufficioso, dimenticatevi del
"Gigadrive") potrebbe venire com-
mercializzato nel dicembre del
1994, tra poco più di un anno. Kali-
snke è stato sufficientemente vago
da non chiarire se la macchina sarà
compatibile con il software esistente
per Megadrive e Mega CD, ma ha
detto senza mezzi termini che il
"Saturn" dovrebbe rappresentare il
punto di incontro tra la tecnologia
CD-ROM e l'esperienza che la gran-
de "S" ha acquisito nel settore coin-
op (Rad Mobile, Golden Axe 2, ma
soprattutto Virtua Racing parlano da
soli). "La nostra dimestichezza con
macchine a trentadue bit è tale che
potremmo lanciare una nuova con-




































sole già domani", sostie-
ne Kalinske, "ma il pro-
blema fondamentale è
che non abbiamo inten-
zione di commercializ-
zare un prodotto troppo

costoso, il cui prezzo sia cioè supe-
riore ai 500 dollari (circa 800 mila
lire)". Forse il Mega CD non basta,
quindi, la Sega ha intenzione di uti-
lizzare l'artiglieria pesante contro il
rivale numero uno, la Nintendo. E
con il lancio dell'Amiga CD-32 (vedi
box), la console CD-ROM a 32-bit
della Commodore, la Sega ha ora
un altro avversario da fronteggiare,
anche se, probabilmente la cosa non
dovrebbe particolarmente preoccu-
parli... Già dal prossimo numero vi
forniremo maggiori informazioni a
proposito del "Saturn" e della nuova
strategia Sega. Resta però il fatto
che, oltre ad avere acquisito un
enorme vantaggio sulla Nintendo
nel settore CD-ROM, la Sega
potrebbe superare gli odiati rivali
anche con il Saturn, che uscirebbe
prima del successore del SNES. E
come la storia insegna, spesso chi
tardi arriva male alloggia.

ERRATA CORRIGE

Sul numero scorso abbiamo scritto che Wario Land (GB) è il
terzo episodio della serie Super Mario Land. Ebbene, scusateci
ma eravamo completamente fuori. Il gioco non ha nulla a che fare
con Super Mario Land 3, che uscirà invece nel secondo quarto del
1994.

C
O
M
P
U
T
E
R
O
N
E

 L. 88.000	 L. 88.000	 L. 88.000	 L. 88.000	 L. 88.000	 L. 88.000	 L. 88.000			
 L. 107.000	 L. 108.000	 L. 99.000	 L. 99.000	LE OFFERTE DEL MESE SUPER NINTENDO SUPER FAMICOM			 L. 77.000	 L. 97.000	 L. 97.000
 L. 77.000	 L. 84.000	 L. 97.000	 L. 89.000	 L. 92.000	 L. 84.000	 L. 87.000			
 L. 76.000	 L. 89.000	 L. 82.000	 L. 92.000	 L. 97.000	 L. 89.000	 L. 75.000			
 L. 92.000	 L. 86.000	 L. 92.000	 L. 88.000	 L. 84.000	 L. 77.000	 L. 84.000			

 L. 84.000	 L. 88.000	 L. 68.000	 L. 68.000	
 L. 93.000	LE OFFERTE DEL MESE MEGADRIVE			 L. 57.000
 L. 88.000	 L. 75.000			
 L. 83.000	 L. 77.000	 L. 69.000	 L. 35.000	

NOVITA'


L. 87.000


Orologio al quarzo multifunzione!!!
Disponibile con tutti i personaggi di STREET FIGHTER 2
LIT. 15.000


Simpatico porta-chiavi disponibile con tutti i personaggi di STREET FIGHTER 2
LIT. 5.000

**continua con successo
l'Operazione
USATO GARANTITO
CARTUCCE DA L. 15.000**

LE OFFERTE DEL MESE GAMEBOY		
 L. 29.000	 L. 37.000	 L. 37.000
 L. 32.000	 L. 34.000	 L. 19.000
 L. 33.000	 L. 37.000	 L. 43.000
 L. 44.000	 L. 39.000	 L. 39.000

IN ASSOLUTA **ANTEPRIMA** LA NUOVISSIMA **AMIGA CD³²** DELLA COMMODORE LA CONSOLE EQUIPAGGIATA DI CD ROM E PROCESSORE A 32 BIT, 256.000 COLORI CONTEMPORANEI SU SCHERMO DA UNA PALETTE DI 16,8 MILIONI
NATURALMENTE DA **COMPUTER ONE!!!!** TELEFONA PER ULTERIORI INFORMAZIONI!!
DISPONIBILE IL NUOVISSIMO **ADATTATORE NINTENDO-SUPERNINTENDO!!!!** PER POTER UTILIZZARE TUTTI I GIOCHI 8 BIT SUL SUPERNES!!!
NATURALMENTE DA **COMPUTER ONE!!!!** TELEFONA PER ULTERIORI INFORMAZIONI!!

OLTRE 3000 ARTICOLI PER LA TUA CONSOLE SEMPRE DISPONIBILI

ORDINA IMMEDIATAMENTE!!!! APERTO TUTTI I GIORNI DALLE 9:00 ALLE 19:30 Continuato
VIA VELA 12/2 40138 BOLOGNA
TELEFONO 051 242 504 (10 Linee r.a.) FAX 051 242 006

**VENDITA PER
CORRISPONDENZA
IN TUTTA
ITALIA**



MORGANA

Via Dalmazia, 424 - Pistoia
Tel. (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)
Fax (0573) 90.39.55

**IMPORTAZIONE
DIRETTA
DA U.S.A.
E JAPAN**

Mega Drive Start + Sonic	L. 269.000
Mega Drive Pal + Sonic	L. 269.000
Mega Drive 2	L. 249.000
Mega Drive 2 + Sonic	L. 269.000
Genesis start	L. 259.000
Genesis + Street of Rage 2	L. 299.000

Novità Mega Drive / Genesis

Addams Family	L. 109.000
Best of the best	L. 119.000
Bubsy	L. 99.000
Cool spot	L. 115.000
Davis cup tennis	L. 109.000
Dinosaurs for hire	L. 109.000
Dual turbo remote	L. 129.000
Hook	L. 129.000
Golden axe III	L. 109.000
James pond op. starfish	L. 109.000
Jurassic Park	L. 119.000
Micro machines	L. 99.000
Mortal kombat	L. 129.000
NHL hockey 94	L. 129.000
Robocop 3	L. 109.000
Rockey knight ADV	L. 119.000
Simpsons 2 nightmare	L. 109.000
Spiderman/x man	L. 119.000
Street fighter 2/CE	Tel.
Strider returns	L. 129.000
S Baseball	L. 129.000
S Baseball 20/20	L. 129.000
WWF Royal rumble	L. 129.000

Alien 3	L. 99.000
Alien storm	L. 49.000
Alisia dragon	L. 75.000
Bare Knuckle	L. 74.000
Batman	L. 69.000
Batman return	L. 99.000
Bulls us Lakers	L. 109.000
Captain America	L. 99.000
Chakan	L. 99.000
Cool spot	L. 119.000
Deadli moves	L. 119.000
Desert strike	L. 94.000
Double dragon	L. 79.000
Dragons fury	L. 99.000
Ecco the dolphins	L. 99.000
European club soccer	L. 109.000
Ex ranza	L. 109.000
Flashback	L. 119.000
Gods	L. 99.000
Grand slam tennis	L. 89.000
Mazin saga	L. 109.000
Mick e Mack G.G.	L. 89.000
Moonwalker	L. 59.000
Pro strike	L. 89.000
Quack Shot	L. 49.000
Road rash	L. 75.000
Road rash II	L. 99.000
Rolo to the rescue	L. 99.000
Shinobi 2	L. 99.000
Side poket	L. 99.000

Sonic 2	L. 69.000
Snow Bros	L. 119.000
S. Monaco G.P. II	L. 69.000
Splatter House 3	L. 99.000
Street of rage 2	L. 99.000
Thunder force III	L. 79.000
Thunder force IV	L. 109.000
Toki	L. 69.000
Turtles in time	L. 99.000
Turrican	L. 49.000
USA team basket	L. 99.000
Wonder boy III	L. 52.000
World of illusion	L. 95.000

**oltre 300 titoli in listino
giochi a partire da L. 29.000**

Mega CD + game	L. 530.000
Mega CD 2 + game	L. 560.000

After burner III	L. 119.000
Batman returns	L. 119.000
Ecco the dolphin	L. 99.000
Dracula	L. 89.000
Final fight	L. 109.000
Night trap	L. 129.000
Prince of Persia	L. 110.000
Road blaster fx	L. 119.000
Ran ma 1/2	L. 139.000
Sewer Smark	L. 139.000
Thunder storm	L. 119.000
Wolf child	L. 129.000
Wonder dog	L. 119.000

Neo Geo	L. 545.000
Neo Geo + Game	L. 599.000

Samurai shodown	L. 430.000
Fatal fury special	Tel.

Alpha mission 2	L. 210.000
Art of fighting	L. 340.000
Blue's journey	L. 170.000
Baseball star professional 2	L. 250.000
Cyber lip	L. 99.000
Eight man	L. 240.000
Fatal fury 2	L. 409.000
Golf top player	L. 119.000
King of the monster	L. 310.000
Magician lord	L. 170.000
Mutan nation	L. 240.000
3 count bout	L. 350.000
Sengoku 2	L. 319.000
Super side kicks	L. 359.000
World heroes 2	L. 379.000

**disponibili tutti i titoli
Neo Geo**

**Tutti i marchi e nomi sopra riportati
appartengono ai loro proprietari**

Super famicon start	L. 360.000
Super famicon pal	L. 370.000
Super nes start	L. 288.000
Super nes pal	L. 298.000
Super Nintendo + S.M.W.	L. 319.000
Super scope	L. 119.000
Magic converter	L. 35.000

Novità Super nes U.S.A.

Airborne ranger	L. 129.000
Alien 3	L. 125.000
Battle blaze	L. 119.000
Cool spot	L. 119.000
Dual turbo remote	L. 129.000
First samurai	Tel.
Football fury	L. 119.000
Jurassic park	L. 129.000
Mazing saga	L. 119.000
Mortal kombat	L. 129.000
Operation logic bomb	L. 129.000
Mortal kombact	Tel.
Redline F1 race	L. 119.000
Sengoku	L. 129.000
Rocky rodent	L. 129.000
Street fighter 2 turbo	L. 169.000
Super bomberman	L. 129.000
Super James Bond	L. 119.000
Super off road 2	L. 119.000
Super widget	L. 109.000
Thomas tank	L. 119.000
Tuff e nuff	L. 129.000
Utopia	L. 129.000
Wing commander 2	L. 129.000
World heroes 2	Tel.
Yoshis safari	L. 109.000
Zombies at my neighbors	L. 129.000

Addam's family	L. 109.000
Addams family 2	L. 129.000
Alien vs Predator	L. 59.000
Amazing tennis	L. 109.000
Axelay	L. 119.000
Best of the best	L. 119.000
Batman returns	L. 119.000
California games II	L. 119.000
Chester cheetah	L. 119.000
Bubsy	L. 119.000
Chuck rock	L. 109.000
Contra spirit	L. 109.000
Fatal fury	L. 119.000
Final fight 2	L. 109.000
Golden fighter	L. 59.000
Hook	L. 129.000
Jimmy Connors	L. 109.000
Kiki Kai Kai	L. 129.000
Magic sword	L. 99.000
Magical quest	L. 119.000
Mario collection	L. 179.000

NHCPA Hockey '93	L. 119.000
Out of this world	L. 119.000
Pang	L. 109.000
Phalanx	L. 109.000
Paradius	L. 119.000
Prince of Persia	L. 109.000
Pop twen bee	L. 139.000
Power moves	L. 119.000
Rushing beat 2	L. 135.000
Road runner	L. 115.000
Space megaforce	L. 119.000
Spider man e the X-man	L. 119.000
Street combact	L. 129.000
Street fighter II	L. 149.000
Super formation soccer 2	L. 119.000
Super Mario kart	L. 99.000
Super star wars	L. 129.000
Tazmania	L. 119.000
Tiny Toons	L. 119.000
Turtless IV	L. 119.000
U.N. Squadron	L. 119.000

**oltre 200 titoli in listino
giochi a partire da L. 59.000**

Novità Super famicom

Batman returns	L. 119.000
Dragons ball 2	L. 169.000
Dead dance	L. 139.000
Jungle strike	L. 139.000
Super bomberman 93	L. 139.000
Street fighter 2 turbo	L. 189.000
Super Mario collection	L. 179.000
World heroes	L. 169.000
WWF royal rumble	L. 139.000
Yoshi road hunter	L. 79.000

Game gear + Sonic	L. 279.000
-------------------	------------

Alien 3	L. 76.000
Chakan	L. 69.000
Donald Duck	L. 59.000
Jurassic park	L. 79.000
Land of illusion	L. 79.000
Mortal kombat	L. 79.000
Prince of Persia	L. 79.000
Sonic	L. 59.000
Sonic 2	L. 69.000
Street of rage 2	L. 79.000

oltre 60 titoli in listino

Game boy + Tetris	L. 165.000
-------------------	------------

Alien 3	L. 65.000
Megaman II	L. 59.000
Star wars	L. 69.000
Super Mario land	L. 59.000
Super Mario land 2	L. 69.000
Tiny toons	L. 59.000

oltre 300 titoli in listino

PER ORDINI TELEFONARE A (0573) 90.32.77 (3 linee r.a.)

SEMPRE E SOLO CALCIO

Un'altra serie di simulazioni calcistiche stanno per invadere i nostri schermi. Si tratta di *J-League Soccer* per SNES, un clone di *Super Soccer Champ* della Namco (la versione europea dovrebbe chiamarsi *Prime Goal*). Il Giappone sta letteralmente impazzendo per il calcio: è stata creata circa un anno fa una serie professionistica ed ora lo sport comincia a prendere piede (è proprio il caso di dirlo) e a insidiare il baseball, lo sport più diffuso nel paese del Sol Levante. Chiusa la digressione, vai con il commento da bordo campo: "Dalle prime foto non sembra niente male, ma dopo la delusione di *Super Formation Soccer 2* è meglio andare con i piedi di piombo, eh, eh". E bravo il nostro Piccionini. Citiamo anche *High School Soccer* della Sunsoft, a scorrimento verticale, che ricorda abbastanza *Super Formation Soccer* e come quest'ultimo ha 4 Mbit, mentre quello della Namco 8.



COSE DELLA VITA

La Virgin Games ha cambiato nome: da oggi sarà Virgin Interactive Entertainment. I soliti esaltati.

A VOLTE RITORNANO

- Una nuova versione di *Arkanoid*, battezzata *Super Arkanoid*, è stata realizzata dalla Taito per SNES e dovrebbe essere commercializzata al più presto.
- *Cool Spot* della Virgin dovrebbe apparire in una nuova versione su CD, che dovrebbe contenere, tra l'altro alcuni livelli assenti nella versione cart e qualche minuto di animazioni. Uscita prevista nei primi mesi del 1994 per Mega CD.
- In arrivo dalla Masiya il terzo episodio della fortunata serie *Ranma 1/2*. Si tratta però di un gioco di ruolo e non dell'ennesimo picchiaduro. Previsto su cart (12 Mbit), *Ranma 1/2 3*



Cool Spot flipper sul CD

(diciamo *Ranma 3/2*, via), è il classico RPG alla *Final Fantasy*, ma il testo in giapponese stretto dovrebbe pregiudicare l'uscita europea. - La fortunata e dissacrante serie *Super Deformed* non finisce di sorprenderci: dopo *SD Art of Fighting*, è in arrivo *SD Fatal Fury* dalla Sammy. A ottobre, in Giappone.

MANGA NEWS

Imminente la versione ludica del celebre manga *Patlabor*, disponibile anche in italiano grazie alla Granata Press: al momento è stata annunciata solo quella per Pc Engine Duo, ma non si esclude anche una possibile versione per Mega CD.

Il seguito di *Super Deformed Gundam* è imminente per Super Nes. Dirige la Angel. Si tratta di otto mega bit di violenza demenziale che permette di scegliere tra tre robottini della serie *Mobile Suit*. A presto nello spazio Manga.



frasi celebri

"Scommetto centomila dollari del mio stipendio che il nostro *Super Mario All Stars* produrrà più introiti di tutto l'hardware e software 3DO messo insieme questo Natale"

Peter Main

vicepresidente della Nintendo of America, in una recente intervista

NEWS ANTEPRIME

La Spectrum Holobyte, celebre software house americana nota soprattutto nell'ambito della produzione ludica per PC, ha recentemente acquistato la Bullet-Proof Software, la compagnia che ha realizzato giochi come *Yoshi's Cookie* e *Tetris* per NES. Non è finita, perché sempre la Spectrum Holobyte oggi possiede il 60% della Microprose, passata attraverso seri guai finanziari. La compagnia americana fondata da Bill "Wild" Stealey continuerà tuttavia a sopravvivere con la propria etichetta.

Dopo la *Sonicola*, una nuova serie di bibite analcoliche sono apparse sul mercato americano. Si tratta di succhi di frutta in lattina sponsorizzati dai popolari eroi Nintendo. Per meno di un dollaro potrete gustarvi il "punch" di Mario, il succo di ciliegia della principessa Toadstool, di mela del dinosauro Yoshi (ovviamente), e di fragola "à la" Luigi. Alla salute!

Dopo il successo di *Micro Machines* la Codemasters è pronta a bissare il successo con *Cosmic Spacehead*, un adventure molto platform e poco GDR previsto per Megadrive a Natale. Il gioco includerà una serie di sotto-livelli molto vari tra loro e si candida ufficialmente come rivale di *James Bond 3*. Imminente la recensione.

La Acclaim, che insieme alla Electronic Arts è la software house più importante degli Stati Uniti nel mercato console, ha stretto un importante accordo con la Lighstorm Entertainment, al fine di assicurarci tutti i diritti delle versioni videoludiche del film di James Cameron. Il miliardario regista di *Terminator*, *Terminator 2* e *The Abyss* è attualmente sul set di *Spiderman*, un nuovo high-budget movie che uscirà sugli schermi americani la prossima estate. Nel "tempi morti", Cameron ha inoltre terminato le riprese di *True Lies*, la nuova fatica cinematografica di Arnold Schwarzenegger dopo il fallimento di *Last Action Hero*. La Acclaim sta attualmente producendo le versioni Megadrive, Mega Cd e Game Gear di *Spiderman: the Movie*.

Michael Jackson ha firmato ancora con la Sega. Dopo *Moonwalker*, apparso in sala giochi e nell'ultima versione per Mega-

NEWS ANTEPRIME

drive, il popolare cantante sarà il protagonista di un nuovo videogioco per Mega CD. Al momento non è chiaro se si tratti di *Moonwalker 2* o di un prodotto completamente differente, ma è certo che Michael comparirà in diversi formati. Si vocifera addirittura un cameo in un prossimo episodio di *Sonic* senza volare troppo con la fantasia, è stato confermato che l'intera colonna sonora di *Scramble Training*, un nuovo coin-op Sega destinato a lasciare il segno, sarà realizzata dal buon Jackson.



Ormai si tratta di una vera e propria farsa. Annunciato come imminente oltre due anni fa, il lancio della Jaguar Atari è stato più volte posticipato, tanto da battere persino i ritardi delle poste nostrane. Finalmente sembra che la compagnia americana si sia decisa al grande passo. Ecco le caratteristiche tecniche della macchina che abbiamo ricevuto via fax dalla Atari stessa: microprocessore RISC a 64-bit, palette 16 milioni di colori visualizzabili, qualità stereo CD a 16-bit. I primi titoli annunciati sono *Battlezone 2000*, *Jaguar F1 Racing*, *Allen vs Predator: the Movie* e *Cybermorph*, tutti su cartuccia. Un CD-ROM verrà commercializzato in seguito. La macchina sarà distribuita in America verso la fine del mese, e arriverà in Europa nei primi mesi del 1994. La cosa più interessante è il prezzo annunciato: 200 dollari, circa 350 mila lire... Non male per una macchina a 64-bit... Speriamo di essere più esaurienti nei prossimi numeri. Speriamo, più che altro, che esca...

Incredibile ma vero: nel 1982 sono stati venduti oltre 2,7 milioni di NES. La console a 8-bit della Nintendo è sul mercato da

Continua a pag. 29

AMIGA CD

La Commodore torna sulle scene con una nuova console CD-ROM a 32-Bit! Un nuovo CDTV oppure il Mega CD killer? GP vi svela tutti i segreti dell'Amiga CD-32

Potrete già trovare nei negozi la nuova macchina Commodore, la versione console CD-ROM del nuovo nato Amiga 1200. Amiga CD-32, questo il nome, monta un Motorola 68020 (32-bit) che gira a 14 Mhz. La macchina può visualizzare fino a 256000 colori da una palette di 16.7 milioni e vanta una risoluzione fino a 1280 per 512 pixel. Non occorre essere dei geni per comprendere che le caratteristiche tecniche della macchina Commodore sono certamente più impressionanti di quelle del Mega CD, anche se si considera che la macchina è stata commercializzata in Inghilterra a 299 sterline (circa 700 mila lire), meno del CD-ROM Sega. Amiga CD-32 contiene inoltre un chip appositamente sviluppato che si occupa del texture mapping e della planar pixel conversion. Mode 7 mon amour. Il CD-ROM è veramente veloce e può trasferire oltre 300 KByte al secondo (il doppio del Mega CD). A Natale sarà introdotta una espansione hardware Full Motion Video ad un prezzo competitivo. Sono diverse decine i giochi sviluppati o pronti ad essere commercializzati. Citiamo *Microcosm* (Psygnosis), *Syndicate* (Bullfrog), *Nick Faldo's Championship Golf* (Grandslam), *Zool 2* (Gremlin), *Little Devil* (Gremlin),



Lotus Turbo Trilogy (Gremlin), *Sensible World of Soccer* (Mindscape), *The Legacy* (Microprose), *Akira* (Ice), *F1 Grand Prix* (Microprose), *Drive Fractalus* (Mindscape), *The Diggers* (Millennium), *Dino Worlds* (Millennium) e molti altri. "Jurassic Park" (Ocean), "The Chaos Engine CD" (Renegade), "Flashback" (US Gold), "Lionheart 2" (Thalion), "TFX" (Ocean), "Dune" e "Dune II" (Virgin), "Amiga CD Football" (Platsoft), "Defender of the Crown 2" (Sach Ent), "Pinball Dreams Fantasies AGA" (21st Century), "Project-X 2" (Team 17), "Alien Breed 2 (Team 17)... Una valanga!

I giochi nuovi costeranno circa 30 sterline (circa 70 mila lire), mentre le versioni digitali di giochi già usciti in versione disco costeranno all'incirca 20 sterline (circa 50 mila). Amiga CD-32 dovrebbe già essere disponibile nei migliori negozi di videogiochi della penisola. Sul prossimo numero speriamo di potervi presentare le prime recensioni!

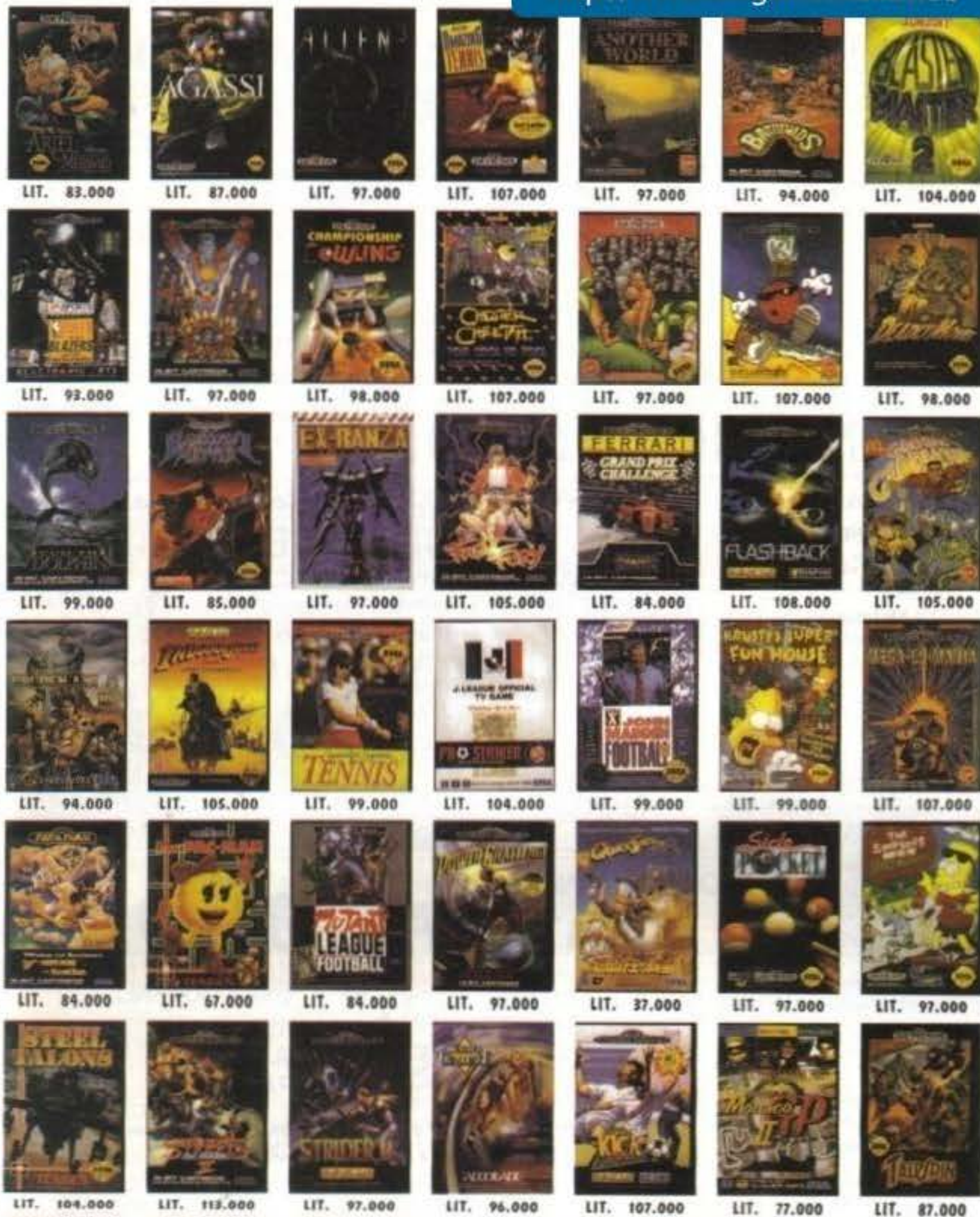
SILVESTER & TWEETY

	MEGADRIVE
	GAMETEK
	16 MBIT
	PIATTAFORME/AZIONE
	NOVEMBRE

Dopo i disastrosi esiti della TH-Q con la coppia animata Tom & Jerry, torna la Gametek con sedici megabit di grafica per il vostro Megadrive e un altro celebre duo: Silvestro e Titti. Silvestro & Tweety promette animazioni galattiche e un sacco di

demenzialità, ma per reggere il confronto con il cartone animato della Warner, si dovrà impegnare non poco... Oh, oh mi sembra di aver visto un gatto! Prevista anche la trasposizione videoludica della Pantera Rosa (8 Mbit), sempre per MD...





FAVOLOSO



OPERAZIONE PRESENTA UN AMICO

A TUTTI I CLIENTI CHE OFFRIRANNO L'OPPORTUNITA' AD UN AMICO DI EFFETTUARE UN ACQUISTO PRESSO DI NOI VERRA' INVIATA IN OMAGGIO UNA CARTUCCIA GIOCO.....E ALL'AMICO 10% DI SCONTO!!!

OLTRE 3000 ARTICOLI PER LA TUA CONSOLE SEMPRE DISPONIBILI

VIA VELA 12/2 40138 BOLOGNA

ORDINA IMMEDIATAMENTE!!!!

APERTO TUTTI I GIORNI DALLE 9:00 ALLE 19:30 Continuato



LE NOVITA'

BRAM STOKER'S DRACULA - CHAMPIONS LEAGUE SOCCER - ADDAMS FAMILY - FIS STRIKE EAGLE HOOK - JURASSIC PARK - LANDSTALKER - MIG 29 FULCRUM - MORTAL COMBAT - PIRATES RACE DRIVING - ROBOCOP 3 - ROLLING THUNDER 3 - SHINOBI 3 - SPIDERMAN VS X-MEN - CHUCK ROCK 2 - TERMINATOR 2 JUDGMENT DAY



Computer Land

Via Trieste, 6 CASSANO M. AGNAGO (VA)
Tel. 0331 / 204074 - 281343



Computer Land 2

Via IV Novembre n.66
Cassano Magnago (VA)

Virtual Joy

NOLEGGIO E VENDITA CONSOLE E VIDEOGIOCHI
VENDITA COMPUTERS E ACCESSORI
V.le 1821 n.69 ALESSANDRIA Tel. 0131-264639

JAPANESE & AMERICAN IMPORT

NOVITA' S.Famicom S.Nes

Wining Post
Final Set
Mortal Combat
Torneko's Adventure
Darius Force
Sengoku Denzai
GS God Sweeper
Shima Kosaku
Dig & Spike V-Ball
Mario & Wario
Spellcraft
Utopia
Kendo Rage
Rock & Roll Racing
Ren n. Stingy
Railroad Tycoon
Champ L. Soccer
Super Widget
Cool Spot
Ultima False Prophet
Claymates
Clayfighters
Plok
Asterix
Jurassic Park
Mr.Nutz
Might & Magic III
Wizard Of Oz
Young Merlin
T2 Judgement Day

NOVITA' Sega Megadrive Genesis

Mig 29 Fulcrum
Waynes World
Hook
Stokers Dracula
F-15 Strike Eagle II
Mortal Combat
Sun Of Chuck
Best of the Best
Race Driven
Bubble & Squeak
Dashin' Desperados
Ranger X
Ganstar Heroes
Jhodon Vs Bart
Mc Donald
Street Fighter II Plus

NOVITA' PC Engine e Turbo Grafx

Patlabor
Shin Megamitensei
Mahjong Sexy Clinic
Mahjong Sexy Beach
Star Ring Odyssey
Yu Yu Hakusho
Cosmic Fant. 3 USA
Vastel USA
Camp California

NOVITA' Game Boy

Jurassic Park
WWF III
Indiana Jones
Asterix
Adv. Of Pinocchio
Speedy Gonzales
Tom & Jerry
Mortal Combat
Final Fant. Legend 3
Nigel Mansel
Legend Of Zelda
Felix The Cat

NOVITA' Game Gear

Street Fighter II
Mortal Combat
Hook
Dracula
Strider Return
Terminator 2

NOVITA' Sega CD

Warau Salesman
Thunder Hawk
Popun Land
Monkey Island
Spiderman
Terminator
Indiana Jones
Dracula
Dune
Dark Wizzard
Fate Of Atlantis

NOVITA' AMIGA IBM - CD IBM

Night Watch (VM 18)
MADDOG MAC CREE CD
Secrets of B.H. (VM 18)
Metal & Lace (Sexy)
M.S. Flight Simulator 5.0
Eight Ball Dix
Pirates Gold
Center Court Tennis
Return Of Phantom CD
Hidden Obsess. CD(VM 18)
Return To Zork
Strip Poker 3 SVGA
Lands Of Lore
Seymore Adv.(VM 18)
Dream Machine (VM 18)
Dragon Night III (Sexy)

NOVITA' Master System

Street Of RageFlash Gordon
MORTAL COMBAT

NOVITA' NEO GEO

Top Munter
Art Of Fighting II
Magician Lord II
Fatal Fury Spec.

NOVITA' Lynx

Double Dragon
Jimmy Connors
Gordo 106
Monkey Island

NOVITA' Nintendo 8 Bit

Cartoon Workshop
Jurassic Park
Mighty Final Fight
Asterix

HI TECH GAMES CONSOLE Computer Land

BLACK RAGE

UTILIZZA SCHEDE DA SALAGIOCHI
prodotto e distribuito da Computer Land Italia

MARTY 32 BIT

TATSUJIN
GALAXI FORCE II
AFTER BURNER
SPLATTER HOUSE
RAYXAMBER
MICROCOSM

4D INTERN. TENNIS
OUT RUN
CYBERCITY
DEATH BRADE
AZURE
OPERATION WOLF

OLTRE OGNI LIMITE:

MATSUSHITA 3DO

TOTAL ECLIPSE
LASER BLASTER
3D ROAD RUSH



LIVE FOOTBALL
REAL GOLF
JURASSIC
PARK

TURBO R PANASONIC

La console degli RPG e dei Sexy Games

ATARI JAGUAR



RIPARAZIONI ED AMPIO SERVIZIO DI ASSISTENZA TECNICA!!!

Modifica multi standard per caricare tutti i giochi Euro - Japan - Usa
sul tuo megadrive
Si eseguono inoltre modifiche per rendere compatibile il Mega CD Americano
con quello Giapponese ed Italiano, e viceversa.

Megadrive - MegaCD - Game Gear - Game Boy - SuperNes -
Pc Engine - Turbo R Panasonic - BlackRage - Marty 32BIT - Nec 32BIT -
Matsushita 32BIT.

TUTTI I TITOLI
SONO ORIGINALI
DA JAPAN & USA



CARTONI
ANIMATI IN
LINGUA
ORIGINALE.
POSTERS
GADGETS

CARTONI ANIMATI YAMATO, in Italiano :
Baoh, Venus Wars, Macross, Cobra, Golgo 13,
Lamu', School Invasion, Yoma, Ladius, Lupin III
"il castello di Cagliostro", Applesed, Kamasutra,
Lupin III "la pietra della saggezza", Borgman, God Mars...
CARTONI ANIMATI GRANATA, in Italiano :
Devilman I'e II, Ken Shiro.....
CARTONI ANIMATI (case varie) V.M. 18, SPLATTER....



VENDITA PER CORRISPONDENZA SU TUTTO IL TERRITORIO NAZIONALE ED ESTERO

NOLEGGIO IN LOMBARDIA



TEENAGE MUNTANT NINJA TURTLES TOURNAMENT FIGHTER

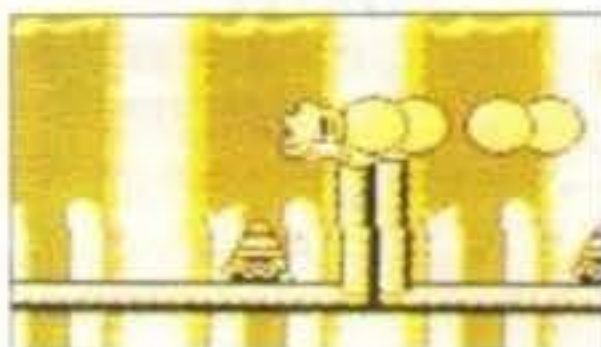
MEGADRIIVE-SNES
KONAMI
PICCHIADURO
1/2 GIOCATORI
FEBBRAIO

Non si tratta del tie-in del terzo episodio di TMNT (abbiate un po' di pudore), ma di un nuovo picchiaduro alla... indovinate un po'... già Street Fighter 2. Tra l'altro, già nel precedente videogioco ispirato alle celebri tartarughe da battaglia era presente una sezione picchicchia, ma questa volta la Konami ha fatto le cose in grande: otto personaggi, un po' di sana demenzialità e qualche scena di violenza digitale giusto per tirare avanti. Non si esclude una versione per NES.



La cricca di TMNT è tornata!

BUBBLE BOBBLE 2



NES-GB
TAITO
PIATTAFORME
1 GIOCATORE
IMMINENTE

Ricordate il buon vecchio Bubble Bobble? Come no? Il migliore gioco a piattaforme della storia, altro che Mario! Oltre un milione di copie vendute nelle precedenti versioni lasciavano prevedere un sequel che è arrivato puntualmente: Rainbow Island. E qui casca l'asino... Sebbene il suddetto titolo fosse



sottotitolato The Story of Bubble Bobble 2, non era il seguito ufficiale, anche perché tra Bubblee Rainbow erano assai differenti tra loro. Ebbene, BB2 ripropone Bub e Bob i simpatici draghetti del primo episodio, in una nuova serie di avventure con la classica struttura degli schermi a scomparsa... Speriamo di recensirlo già sul prossimo numero...

MIGHTY FINAL FIGHT



La versione NES di Final Fight è quasi "super deformed". Gli omini sono dei tracagnotti massicci che vanno in giro con espressioni beote a menare cartoni, animati e non, a destra e a manca. Oltre cinque livelli di pestaggi contro punk dell'ultima ora, ninja sottolio, wrestler in pensione, tutto per salvare la bella Jessica rapita dal tarpano di turno... Sono presenti i mitici Cody, Haggar e l'altro tizio, ah sì, Guy. Una buona ragione per procurarvi il Gamekey, l'adattatore NES per i giochi americani...

LETHAL ENFORCES

MEGA CD-SNES
KONAMI
SPARATUTTO
1 GIOCATORE
NOVEMBRE

Direttamente dalla sala giochi, il violentissimo Lethal Enforces arriva su Mega CD e SNES con tanto di pistola laser inserita nella confezione. Si tratta di una delle tante variazioni a tema di Operation Wolf, ambientata però in scenari metropolitani, tra criminali e corrotti. Dovrete chiaramente stanare tutti i tizi malvagi che compaiono sullo schermo, prima che quelli stronkino voi. Attenti a non tostare i civili, però... Preparatevi ad altre polemiche sulla violenza nei videogiochi...



Tipico mafiosetto con occhiali neri...



NEWS ANTEPRIME

otto anni e ha ormai raggiunto i 35 milioni di pezzi in tutto il mondo. Fino ad oggi sono stati venduti circa 230 milioni di videogiochi per NES, di cui 28 solo nell'ultimo anno.

Alcune software house americane hanno detto basta al Game Genie. La cartuccia ammazza-giochi realizzata dalla Code Masters ha indispettito molti programmatori che si ritengono "presi in giro" da un aggeggio che uccide letteralmente la longevità dei videogiochi. La cartuccia-gabola è considerata tanto deleteria che la Sunsoft ha deciso che i suoi prossimi giochi verranno realizzati con una speciale protezione software o addirittura hardware per rendere inutilizzabile tale cartuccia. Detto fatto: la versione SNES di Tazmania, secondo la Sunsoft, è "a prova di Game Genie", ovvero assolutamente incrackabile. Non siamo ancora a conoscenza della replica dell'inglese Code Masters, ma state certi che non finirà qui.



Dovrebbe uscire poco prima di Natale una nuova versione coin-op di Street Fighter 2, intitolata Super Street Fighter 2. Il gioco avrà quattro nuove personaggi ed includerà nuove mosse per Bison e Vega. Per quanto riguarda i nuovi lottatori, si tratta di Cammy (pare si tratti della figlia di Guile ed è una tipa tutto pepe con tanto di cappellino militare), Fay Ron (un seguace di Bruce Lee), Dee Jay (un ballerino kick-boxer, Crosignani docet) e T-Hawk (un ex capo indiano massiccio quanto il Ralden di Fatal Fury). Street Fighter 3 uscirà nelle sale giochi nei primi mesi del 1994 con un certo ritardo rispetto alla data di uscita prevista. Pare che la Capcom stia già lavorando alle versioni casalinghe, prima tra tutte quella per SNES.

Dopo aver subito un restyling per oltre due terzi del gioco, Super Street Fighter 2 uscirà...

NEWS ANTEPRIME

ormai essere pronto per invadere i nostri Mega CD. Tra l'altro, il CD-ROM Sega necessita abbastanza rapidamente di software di qualità, o farà la fine, con le debite proporzioni del CDTV. Comunque le innovazioni presenti nella versione digitale di Sonic si annunciano radicali distruttive e dovrebbero sollevare il Mega CD dalla posizione compromettente in cui si trova oggi: tanti giochi, tutti mediocri, se non scarsi. Innanzitutto sarà presente una sezione di corsa alla Super Mario Kart che dovrebbe finalmente mostrare come capacità tecniche della macchina siano superiori a quelle del MODE 7 dell'odiato rivale. Inoltre Sonic incontrerà la sua nemica, un cattivo alter-ego che ricorda un po' il Wario di Super Mario Land 2 (GB). La grafica è stata ridisegnata e sono state inserite nuove animazioni tra un livello e l'altro della durata di diversi minuti. Super Sonic dovrebbe uscire a Natale (era stato annunciato per maggio). Al Nielsen, uno dei tycoon della Sega of America, ha aforisticamente commentato che "Sonic CD sarà per il Mega CD quello che Sonic è stato per il Megadrive". Chi vivrà...



Cattivo gusto: nel mese scorso radio DeeJay ha trasmesso una discutibile pubblicità della Giochi Preziosi che suonava così: "Non hai Sega? Sei una Sega". Al di là del gioco di parole abbastanza patetico (fuoriposto perfino su Game Over), la suddetta pubblicità infrange clamorosamente il codice di autodisciplina che vieta tutti i messaggi pubblicitari nei quali viene affermato o suggerito che il mancato possesso del prodotto significhi inferiorità, come aveva segnalato già Carlo Gallucci de L'Espresso (20 giugno 1993) a propo-

uscite giapponesi

MEGA CD

Heimdall	JVC	Gioco di Ruolo
Super Sonic CD	Sega	Piattaforme
Microcosm	Psygnosis	Sparatutto
King Quest V	Sierra	Avventura

uscite giapponesi

MEGA DRIVE

Asterix	Sega	Piattaforme
Davis Cup Tennis	Tengen	Sportivo
F15 Strike Eagle 2	Microprose	Sim. Volo
Gauntlet	Tengen	Azione
Metal Fang	JVC	Sportivo
Ninja Gaiden	Sega	Picchiaduro
Ultraman	Sega	Picchiaduro



SENSIBLE SOCCER

	SUPER NES
	8 MBIT BACK-UP
	SPORTIVO
	1/2 GIOCATORI
	NOVEMBRE

Signore e signori, prego, la migliore versione di Sensi sta per uscire su Super NES. Si tratta, come abbiamo già precisato, della 1.2 e non della conversione

diretta della 1.1 disponibile per Amiga e PC. Il popolare videogioco è stato ulteriormente migliorato, con qualche tocco di Mode 7, nuovi livelli di difficoltà, e nuovi effetti grafici e sonori. Sensible Soccer, che ha venduto oltre 160 mila copie nella versione Amiga, è stato programmato dal Sensible per oltre sei mesi e si annuncia ora come il miglior gioco di calcio mai apparso per SNES. Sono previste altre



versioni (MD, GB, GG) che usciranno tutte sotto etichetta Sony entro Natale.

	MEGADRIVE
	EA
	SPORTIVO
	1/2 GIOCATORI
	FEBBRAIO '94

riscuoterà un successo paragonabile a quello raccolto dalla serie di NHL, di John Madden e di Bulls versus. Non ci resta che attendere i primi mesi del prossimo anno, quando potremo finalmente metterci le mani sopra, per ora accontentatevi delle foto.

JUNGLE BOOK

	MEGADRIVE
	VIRGIN
	AZIONE
	1 GIOCATORE
	DICEMBRE

Il "prossimo capolavoro" di David Perry (Cool Spot il suo ultimo successo) ci aveva già entusiasmato a Londra e a Chicago, dove avevamo potuto vedere due demo veramente spettacolari. La versione videoludica del celebre film Disney vanta dodici livelli pieni di animazioni da premio oscar (sembra di assistere a cartone animato,



banale ma veritiero) nonché Intelligenza artificiale per gli avversari più tenaci. Welcome to the Jungle...



EA SOCCER

L'attesa simulazione calcistica della Electronic Arts ha già diversi avversari agguerriti: il bellissimo Ultimate Soccer della Elite e l'immane Super Kick Off della Us Gold. Tuttavia, la EA è certa che il suo Soccer



IL RITORNO DI PAC-MAN!

Tempo di revival: la Activision resuscita Pitfall Harry e River Raid e la Namco non è da meno. Pac Man 2: The New Adventurers (12 Mbit) è il primo gioco del buon vecchio Pac per il sedici bit Nintendo, già fugacemente apparso in Pac Mania e Pac Land (MD e LYNX).

Scordatevi dei labirinti stilizzati del coin-op, Pac Man 2 è un videogioco d'azione completamente nuovo che trasporta il mangia-pillole più famoso della storia in un mondi inesplorati. Non mancano Ms Pac Man, Pac-Baby e gli amati/odiati fantasmini. In inverno. Segnaliamo inoltre Pac Attack, l'ennesimo clone di Tetris che scomoda persino gli eroi di Pac Man. Il puzzle game vanta 100 livelli e la possibilità di giocare in due, e dovrebbe essere già in circolazione quando leggerete queste righe. Non è stato dimenticato il Game Boy, per il quale è già disponibile l'originale Pac Man (che ha venduto oltre 500 mila copie in tutto il mondo): a gennaio dovrebbe uscire Ms Pac-Man, la versione "al femminile" del popolare maze-game. Spopolerà tra i nostalgici...

LEGEND

	SUPER NES
	SEIKA
	AZIONE
	1 GIOCATORE
	DICEMBRE

L'ultima fatica dell'eccellente Seika (Super Turrican, Troddlers, King Arthur's World) è un misto tra Rastan Saga e Sword of Sodor. Slash'em up

a scorrimento orizzontale, Legend ci catapulta in un non ben precisato passato in cui detta legge colui che ha la spada più affilata. Sperando in qualcosa di meglio di Battle Blaze, vi lasciamo sbavazzanti alle foto... Ah, non si tratta



BUGS BUNNY RABBIT RAMPAGE

	SUPER NES
	12 M-BIT
	AZIONE
	1 GIOCATORE
	NOVEMBRE

Dopo aver razziato i diritti di una caterva e una gazzosa di personaggi della Warner Bros (Duffy Duck, Tasmanian Devil etc.), la Sunsoft torna sulle scene con dodici bit di




grafica per un platform d'eccezione: Bugs Bunny, il coniglio più famoso del mondo dopo quello di Playboy. Tutta l'azione del cartone animato in puro olio di oliva. Insuperabile.



Cercasi carota disperatamente... Bugs Bunny per SNES... Alza la voce, coniglio...

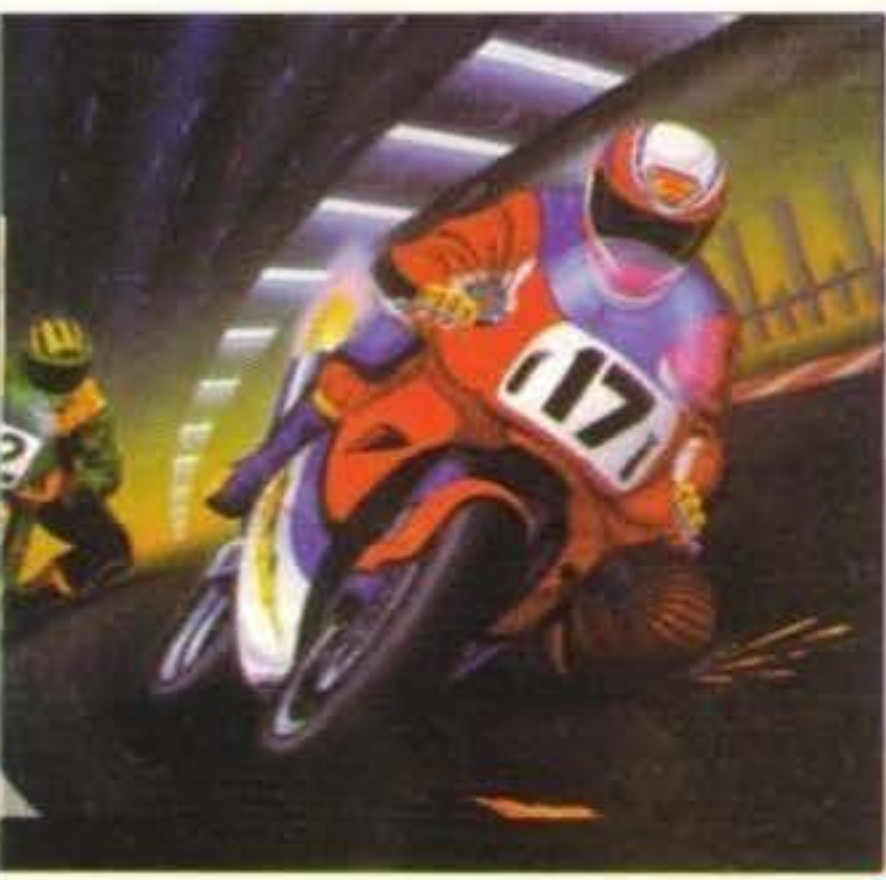


SUZUKA 8 HOURS

	SNES
	NAMCO
	SPORTIVO
	1/2 GIOCATORI
	DICEMBRE

Dopo averci stupito con coin-op del calibro di Pole Position, la trilogia di Final Lap ed il meraviglioso Driver's Eye (secondo solo a Virtua Racing), la

Namco propone la versione casalinga dell'omonima simulazione motociclistica che ha riscosso un ottimo successo in sala giochi. Sei circuiti in zuppati di Mode 7 permettono a due giocatori di affrontare il campionato del mondo. Potete scegliere tra sei motocicli differenti, ognuno dei quali ha diverse caratteristiche (motore, cambio automatico, velocità raggiungibile etc.). Esiste anche un battle mode per sfidare un avversario singolo (ma che non ha nulla a che fare con quello di Super Mario Kart). Lawson non sei nessuno.



NEWS ANTEPRIME

gata Giochi Preziosi. Lo spot televisivo infatti recitava "Solo chi è mega può avere Mega CD". Non ci siamo proprio...

Negli ultimi tempi abbiamo ricevuto diverse lettere di protesta di alcuni lettori a cui è stato vietato l'utilizzo della propria console portatile a bordo dell'aereo sul quale viaggiavano. Non si tratta di censura preventiva, ma di norme di sicurezza: non è infatti escluso che le hand-held, come cd, telefonini o computer portatili, possano creare dei disturbi e delle interferenze alle apparecchiature in cabina di pilotaggio, con rischi notevoli per l'incolumità di tutti i viaggiatori. Attualmente diverse compagnie aeree stanno svolgendo indagini per verificare l'eventuale pericolosità degli aggeggi elettronici portatili, e non appena saremo al corrente dei risultati, ve li faremo sapere. Per i prossimi voli, beh, leggetevi un bel libro...

La Meliconi (tel 051-766242) ha recentemente realizzato un "guscio" in gomma per Sega Game Gear, che protegge il gioco



da eventuali cadute. L'aggeggio costa 35.000 ed è in vendita nei negozi di elettrodomestici.

Sempre per Game Gear segnaliamo un vero e proprio "scatandro" realizzato dalla STD che protegge la console portatile da possibili infiltrazioni d'acqua, l'Handy Gear. Ideale in piscina o durante un temporale... L'aggeggio contiene inoltre una lente d'ingrandimento e lo schermo che riduce il riflesso dei raggi solari, senza dimenticare, sul retro, un porta cartucce extra. L'Handy Gear è già disponibile nei migliori negozi di videogiochi.



FUTURE

Punto Vendita: **Milano**
Viale Lombardia, 25
Tel. 2360120

A 100 MT. DA MM2 PIOLA

GAMES

Le novità + **INCREDIBILI** ai prezzi + **BASSI**

(e potrai vedere tutti i giochi prima di acquistarli)



ART OF FIGHTING (S. NES)



CHUCK ROCK II (M. DRIVE)

NOVITA' OTTOBRE

S. NES/FAMICOM

Art of fighting
Zombies ate my neighbors
Cool spot
Equinox
Suzuka 8 hours
Rock and Roll racing
Total carnage
Sky blazer
Pelè soccer

GAME BOY

Mega Man IV
Wario land
Indiana Jones

NEO GEO

Magician Lord II
Fatal fury special
Top hunter (162 mega!)

MEGADRIE/GENESIS

Chuck Rock II
Populous II
The lost vikings
Sonic spinball
Aladdin
Robocop vs Terminator
Pelè soccer
Dune II
Star Trek (next generation)

GAME GEAR

Ecco the dolphin
Desert strike
James Bond II

MEGA/SEGA CD

Rebel assault
Thunder-hawk
Sonic spinball
Stellar fire

3 DO

Crash and burn
Total eclipse

3 DO Road rush
John Madden 3 DO



CRASH AND BURN (3 DO)



THUNDER-HAWK (MEGA CD)

ATTENZIONE!!!

**Ritiriamo in conto vendita
il tuo usato.**

Portaci in negozio le tue cartucce usate,
le valuteremo insieme e le
potrai esporre in un'apposita vetrinetta.

VENDITA PER CORRISPONDENZA IN TUTTA ITALIA

con Corriere T.N.T. TRACO o Postacelere.

TELEFONATE PER I VOSTRI ORDINI
(02) 2360120

L'ISTINO SPECIALE PER RIVENDITORI

PREZZI INTERESSANTISSIMI

FAX (02) 2360100

ECTS 93

NEWS
ANTEPRIME

Una nuova console (un'altra?), screzi tra Nintendo e Electronic Arts e una caterva di nuovi titoli. Queste le notizie più importanti dall'European Computer Trade Show di Londra. Il mese prossimo tante anteprime da non essere in grado di contarle sulle dita delle mani di tutta la redazione.

PROGETTO REALTÀ?

Nuovi sviluppi sul misterioso Project Reality di cui MBF parla a pag. 17 sono emersi a Londra. La voce che circolava tra i soliti ben informati era che l'annuncio a sorpresa Nintendo-Silicon Graphics fosse in realtà una "tattica di disturbo". La definizione è di Nick Alexander, boss della Sega Europe, ed ovviamente diretto interessato nella faccenda in quanto primo concorrente della "Big N". Secondo Alexander l'annuncio è stato fatto per tranquillizzare gli analisti finanziari e gettare acqua sul fuoco dell'entusiasmo della stampa specializzata per altri sistemi già sul mercato o di imminente uscita. Anzi, secondo Alexander l'annuncio ha rivelato la debolezza del reparto Ricerca & Sviluppo della Nintendo, la quale dovrà basarsi su un aiuto esterno per il suo prossimo passaggio di livello nel mondo CD. Anche Mark Lewis della Electronic Arts afferma che "Nintendo e Silicon Graphics devono ritenere il sistema 3DO molto più importante di quanto hanno fatto in precedenza. Essenzialmente mi sembra che siano due anni indietro". Secondo Lewis anche il prezzo annunciato - attorno ai \$250 - è una "tattica di disturbo", visto che anche la 3DO ha annunciato che per la fine del 1995 il prezzo del suo Interactive Multiplayer dovrebbe scendere sotto i \$500. Sembra inoltre che alcuni dipendenti della Silicon Graphics in California abbiano detto, in conversazioni informali con amici della EA, che all'interno dell'azienda californiana non sia stato aperto nessun reparto Project Reality. Non bisogna dimenticare che la EA ha notevoli interessi - è tra i fondatori - nell'operazione 3DO. Come stanno quindi le cose? Difficile dirlo per ora, non ci resta che attendere ulteriori sviluppi...

Un altro ECTS è passato. E un'altra console ha fatto capolino - almeno sotto forma di specifiche - sul mercato mondiale. Si tratta del Jaguar dell'Atari, di cui abbiamo parlato diverse - troppe - volte. Finalmente l'Atari ha scoperto le carte, annunciando anche una data di lancio (il che non vuol necessariamente dire niente visto il passato recente dell'Atari) e mostrando per la prima volta una foto - seppure in black&white - della console. Il primo lotto di Jaguar verrà distribuito in alcune città test americane in autunno al prezzo di circa \$200 (circa 300.000 lire), mentre il lancio globale - nel resto degli USA e in Europa - avverrà nel primo quarto del '94.

L'Atari afferma di aver battuto sul tempo l'Interactive Multiplayer della 3DO (ma a sua volta è stata battuta dalla Commodore col suo Amiga CD32) e sul prezzo chiunque, senza dover "tagliare" sulle specifiche tecniche. Il Jaguar ha infatti un processore RISC a 64-bit multi-processing, 16 milioni di colori su schermo, un processore grafico a 27 MIPS (milioni di istruzioni al secondo) con una SRAM interna da 4Kb, un lettore CD-ROM esterno opzionale a doppia velocità, due porte per controller/joystick e una porta seriale per modem e TV cavo. Il Jaguar è in grado di offrire anche una serie di effetti speciali come *texture mapping*, *morphing*, distorsione, sorgenti di luce per creare complessi effetti grafici come fumo, ombre e trasparenze. A distanza seguirà un modulo CD compatibile con tutti i principali sistemi - CD audio, CD Karaoke, CD+G e Photo CD - in grado di elaborare i dati a 350Kb al secondo. C'è anche il progetto di una cartuccia MPEG 2 per "leggere" film su CD. Al momento del lancio saranno disponibili circa dieci titoli (a un prezzo variabile tra \$30 e \$80, dalle 45 alle 120 mila lire), tra cui tre soprattutto - *Crescent Galaxy*, *Cybermorph* e *Raiden*, due giochi di guida - *Club Drive* e *Chequered Flag* - e un picchiaduro - *Kasumi Ninja*. Altri titoli sono: *Evolution Dino Dudes* (Humans con un altro nome), *Tempest 2000*, *Tiny Toon Adventures* e *Alien vs Predator*.



Che dire di questa nuova console ludico-multimediale? Sinceramente, stiamo iniziando anche noi a perdere il filo del discorso. Sembra di vivere in una macchina del tempo e di essere tornati indietro a dieci anni fa, quando uscivano modelli di home computer come funghi dopo una giornata di pioggia. È chiaro che, come successe dieci anni fa, qualcuno riuscirà ad imporre la sua macchina e qualcun altro verrà miseramente bocciato senza possibilità di appello. Certo è che se il prezzo di circa 300.000 lire non è uno specchietto per le allodole, l'Atari ha fatto un colpo grosso anzi che no. Staremo a vedere.

Il mondo dei videogiochi per console è comunque in fermento anche per quanto riguarda il software, e non solo per quanto riguarda i titoli in uscita.

Mentre la Virgin ha annunciato il suo debutto in Europa come editore Nintendo, la Electronic Arts ha messo "in pausa" i suoi titoli per la "Big N" nel Vecchio Mondo perché non considera il software Nintendo un affare sufficientemente proficuo e praticabile. In realtà la EA se l'è presa perché la Nintendo ha annunciato l'uscita di diversi titoli per il periodo caldo a £39,99 sterline (90 mila lire ca.), mentre le case indipendenti non possono scendere - visti i costi di produzione - sotto le 49 sterline (115 mila ca.). Chiaramente una mossa non proprio elegante, che dimostra come la Ninten-

do - almeno in Gran Bretagna - sta cercando di inseguire la Sega senza preoccuparsi delle software house che producono titoli per la sua console. La mossa della EA ha suscitato un certo clamore nell'ambiente e si vocifera già di altre due case che vorrebbero seguire a ruota la EA.

La mossa della EA non ha comunque influito gran che sull'uscita a raffica di nuovi titoli che, come potete vedere dalla lista in queste pagine, sono tantissimi. Purtroppo, i tempi di produzione di GP ci impediscono di presentarli tutti come si deve. Per questo numero dovrete accontentarvi di titoli, compatibilità e date di uscita, ma il mese prossimo MBF vi sparerà a raffica tutte le anteprime possibili con schermate e informazioni dettagliate.

NEWS ANTEPRIME



96 NUOVI GIOCHI

Crisi? Quale crisi. Da queste parti non sembra essercene neanche l'ombra. Almeno a vedere i titoli annunciati per i prossimi mesi dalle case di software. Sarà vero boom? Questo è un altro discorso. Ad ogni modo, ce n'è per tutti i gusti. Quindi fatevi venire l'acquolina in bocca e cominciate a riempire il vostro Conto Giovani o almeno il vostro salvadanaio.

TITOLO	CONSOLE	CASA	USCITA	TITOLO	CONSOLE	CASA	USCITA
4 Way Play	MD	EA	Imminente	Lost Vikings II	Tutti i Formati	Interplay	Metà '94
Another World 1 & 2	MCD	Virgin	Gen./Feb.	Madden NFL '94	MD	EA	Novembre
Batman - Animated Series	GB	Konami	Novembre	Madden NFL '94	SNES	EA	Gennaio
Beastball	SNES	Microprose	Marzo	Marko's Magic Football	MD/MS/GG	Domark	Marzo
Blades of Vengeance	MD	EA	Dicembre	Montana's Movie Madness	GB	Konami	Novembre
Caesars Palace	GG	Virgin	Gen./Feb.	Muhammad Ali Boxing	GB	Virgin	Ottobre
Castlevania New Generation	MD	Konami	Febbraio	Muhammad Ali Boxing	SNES	Virgin	Gen./Feb.
Chaos Engine	SNES	Microprose	Febbraio	Mutant League Hockey	MD	EA	Dicembre
Chuck Rock	SNES/GB	Sony	Novembre	NBA Showdown	SNES	EA	Gennaio
Clayfighter	SNES	Interplay	Novembre	NHL Hockey '94	SNES	EA	Gennaio
Claymates	SNES	Interplay	Imminente	PGA Tour Golf	MS/GG	Tengen	Novembre
Cliffhanger	GB/NES/MS/GG	Sony	Dicembre	Pinball Wizard	GG	Domark	Aprile
Cliffhanger	SNES/MD	Sony	Novembre	Pirates! Gold	MD (Import)	Microprose	Imminente
Cool Spot	GB	Virgin	Gen./Feb.	Power Paws	GB	Storm/SC	Imminente
Cool Spot	MS/GG	Virgin	Novembre	Prince of Persia	MD	Domark	Marzo
Cool Spot	SNES	Virgin	Dicembre	Pugsy	MCD	Psygnosis	Novembre
Davis Cup World Tour	MD	Tengen	Novembre	Pugsy	MD	Psygnosis	Imminente
Desert Strike	MS/GG	Domark	Novembre	Road Rash	GB	Ocean	Novembre
Dracula	MD/MS/GG	Sony	Novembre	Robocop VS Terminator	MCD	Virgin	Pasqua '94
Dracula	SNES/NES/GB	Sony	Novembre	Robocop VS Terminator	MD/MS/GG	Virgin	Dicembre
Dragon	SNES	Virgin	Gen./Feb.	Robocop VS Terminator	SNES/NES/GB	Interplay	Novembre
Dragon's Fury II	MD/MS/GG	Tengen	Gennaio	Rock N' Roll Racing	SNES	Interplay	Imminente
Dune II	MD	Virgin	Gen./Feb.	Sensible Soccer	MD/MS/GG	Sony	Dicembre
Dune	MCD	Virgin	Imminente	Sensible Soccer	NES/GB	Sony	Dicembre
Equinox	SNES	Sony	Novembre	Skyblazer	SNES	Sony	Novembre
F-15 Strike Eagle II	MD	Microprose	Imminente	Star Trek	SNES	Interplay	Metà '94
F1	MD/MS/GG	Domark	Imminente	Sunset Riders	SNES	Konami	Imminente
Fifa International Soccer	MD	EA	Dicembre	Super Battle Tank 2	SNES	EA	Gennaio
Fire and Ice	MS/GG	Virgin	Dicembre	Super Bomberman	SNES	Sony	Novembre
Flashback	SNES	Sony	Novembre	Terminator	MCD	Virgin	Novembre
Gauntlet IV	MD	Tengen	Novembre	The Jungle Book	MS/GG	Virgin	Dicembre
Gear Works	GB/GG	Sony	Novembre	The Jungle Book	SNES/NES/GB	Virgin	Gen./Feb.
Global Gladiators	SNES	Virgin	Gen./Feb.	The Lawnmower Man	GB	Storm/SC	Gen./Feb.
Haunting Starring Polterguy		EA	Imminente	The Lawnmower Man	MCD	Storm/SC	Gen./Feb.
Hook	SNES/GG/MD	Sony	Novembre	The Lawnmower Man	MD	Storm/SC	Apr./Mag.
Impossible Mission	SNES	Microprose	Gennaio	The Lawnmower Man	SNES	Storm/SC	Novembre
International Rugby	MD	Domark	Novembre	The Lord of the Rings	SNES	Interplay	Gen./Feb.
James Bond	GG	Domark	Novembre	The Lost Vikings	MD	Virgin	Gen./Feb.
J. Pond3 Operation Starfish	MD	EA	Novembre	Tinhead	MD (Import)	Microprose	Dicembre
James Pond II - Robocod	MS/GG	US Gold	Settembre	TMHT - Radical Rescue	GB	Konami	Novembre
James Pond's Crazy Sports	SNES	Storm/SC	Gennaio	Tróddlers	SNES	Storm/SC	Ott./Nov.
Jurassic Park	SNES/NES/GB	Ocean	Imminente	Turn and Burn	SNES	EA	Gennaio
Kawasaki Superbikes	MD/GG	Domark	Maggio	Virtual Pinball	MD	EA	Novembre
Last Action Hero	MD/MS/GG	Sony	Novembre	Wordtris	SNES/GB	Microprose	Dicembre
Last Action Hero	SNES/NES/GB	Sony	Novembre	Young Merlin	SNES	Virgin	Gen./Feb.
Legend of the Mystical Ninja	SNES	Konami	Gennaio	Zombies	SNES/MD	Konami	Novembre
Lethal Enforcers	MD/MCD	Konami	Novembre	Zool	MD/GG/MS	Gremlin	Dic./Gen.
Lethal Enforcers	SNES	Konami	Gennaio	Zool	SNES/GB	Gremlin	Dic./Gen.

THE MAGICAL QUEST

Drizzate le orecchie! È arrivato
Mickey Mouse.

TUTTE
LE SCHERMATE
SONO IN ITALIANO!

TOGLIETE IL GUINZAGLIO ALLA VOSTRA VOGLIA DI
AVVENTURA, TOPOLINO E PLUTO VI ASPETTANO
PER PORTARVI IN UN CARTOON DI
MAGIA E DI MISTERO. CON UNA
ANIMAZIONE DA AUTENTICO
DISNEY E UNA GIOCABILITÀ DA
VERO CAPCOM, "THE MAGICAL QUEST" VI
DIVERTIRÀ FINO ALL'ULTIMO INCANTESIMO.

6 MONDI DA
ATTRAVERSARE

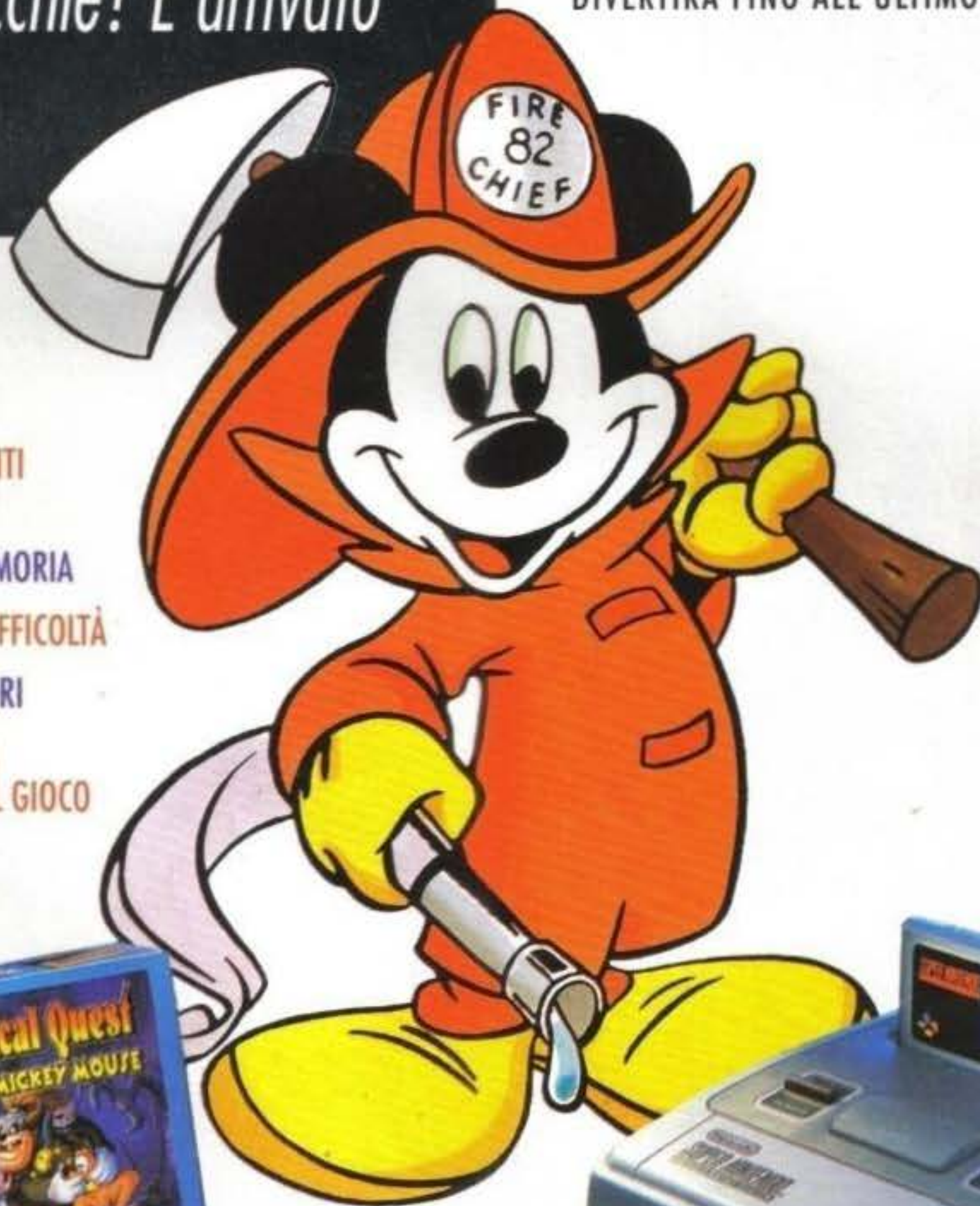
3 TRAVESTIMENTI
PER TOPOLINO

8 MEGA DI MEMORIA

4 LIVELLI DI DIFFICOLTÀ

1 O 2 GIOCATORI

POSSIBILITÀ DI
CONTINUARE IL GIOCO



Controlla che ci sia il marchio GIG, avrai così la certezza di avere prodotti
Nintendo originali, con le istruzioni in italiano, la garanzia totale e la
possibilità di iscriverti al mitico Club Nintendo.



GOING ON



JOYSTICK

fun

ER THE TOP



**Ordina ciò che vuoi ...
al resto ci pensiamo noi**

Vendita ai rivenditori.

Vendita per corrispondenza in tutta Italia

CLASSIFICHE

Eccoci puntuali all'appuntamento mensile con lo spazio delle classifiche: who's hot and who's not. C'è chi sale e chi pepe, alcuni escono dalla classifica, altri di testa. Chi se ne va talvolta sbatte la porta del joystick. Maleducati. Un sacco di novità ultramassicce per le vostre console preferite. Non perdiamoci in ciance perché lo spazio è dittatore, anzi, tiranno. Cicca cicca bum.

GAME BOY

1	Zelda: Link's Awakening	Nintendo	NEW!
2	Raging Fighter	Konami	NEW!
3	Top Rank Tennis	Nintendo	(1)
4	Battle of Olympus	Imagineer	(2)
5	Super Mario Land 2	Nintendo	(7)
6	Dr.Franken 2	Elite	(4)
7	Alfred Chicken	Mindscape	
8	Best of the Best	Loriciel	
9	Kid Dracula	Konami	(3)
10	Darkwing Duck	Capcom	

Due sole entrate, ma direttamente ai primi posti della classifica. Un nuovo titolo Nintendo spodesta il migliore tennis mai realizzato su una console portatile (e oltre), e a colpi di karate l'eccellente Raging Fighter lo scarica in terza posizione.



SUPER NES

1	Super Mario All-Stars	Nintendo	+	(3)
2	Street F. 2: Turbo Edition	Capcom	-	(1)
3	Alien3	Acclaim	+	(4)
4	Super Turrican	Seika	+	(7)
5	Striker	Elite	+	(11)
6	Super Bomberman	Hudson	-	(2)
7	StarWing	Nintendo	+	(8)
8	WWF Royal Rumble	Acclaim	+	(15)
9	Mortal Kombat	Acclaim		NEW!
10	The Lost Vikings	Interplay		NEW!
11	Bubsy	Accolade	-	(5)
12	Yoshi's Safari	Nintendo		NEW!
13	Asterix	Infogrames		NEW!
14	Pop'n' Twin Bee	Konami	-	(6)
15	Super Star Wars	JVC	-	(14)

Classifiche Internazionali

I giochi più venduti in UK per MD!

1	Jungle Strike	EA
2	Micro Machines	Codemasters
3	Flashback	US Gold
4	PGA Tour Gold 2	EA
5	Cool Spot	Virgin
6	Shining Force	Sega
7	Tiny Toons	Konami
8	Ecco the Dolphin	Sega
9	Super Kick Off	Us Gold
10	Road Rash 2	EA



Mario, un nome una garanzia. Quattro videogiochi in uno per un titolo destinato a restare in classifica per secoli. La Capcom si piazza al secondo posto, ma l'hype su SF2 va sgonfiandosi. Resiste Ripley in

terza posizione, ma la Seika guadagna ben sette posizioni con Super Turrican... Ormai è guerra totale.



Fa piacere vedere che il quaranta per cento dei titoli in classifica sono stati realizzati da team di programmatori europei, mentre solo tre sono giapponesi... Gli apache di Jungle Strike ribadiscono la leadership sulle macchinine della Codemasters, mentre Conrad se la spassa in terza posizione... Niente male davvero...

NEO GEO

1	Fatal Fury 2	SNK	=
2	Viewpoint	SNK	=
3	World Heroes 2	Alpha Densi	=
4	Super Sidekicks	SNK	=
5	3 Count Bout	SNK	=



Più tranquilla di così...

NG

PC ENGINE

1	Street Fighter 2: CE	Capcom	=
2	Magical Chase	Hudson	NEW!
3	Lords of Thunder	Hudson	(2)
4	Rainbow Island	Taito	NEW!
5	Bomberman '93		



Domina il re dei picchiaduro: SF2 CE, ma compare quasi dal nulla il bellissimo Magical Chase, un vecchio platform ora in versione americana. Rainbow Island si piazza al quarto posto, ma molto difficilmente potrà aspirare alla "zona calda" della classifica.

PE

MEGA - CD

1	Silpheed	Sega	NEW!
2	Final Fight CD		(1)
3	Switch		(4)
4	Monkey Island		NEW!
5	Batman Returns		(2)



Straordinario! Ci riferiamo ovviamente a Silpheed, che fa dimenticare tutti i mediocri titoli usciti fino ad oggi per Mega CD, e già si pone in diretto antagonismo con Thunderhawk della Core Design, di prossima uscita. La seconda nuova entrata è Monkey Island, un'ottima conversione per tutti i fan della celebre avventura LucasArts, ora in formato digitale.

CD-ROM MD

GAME GEAR

1	Streets of Rage 2	Sega	NEW!
2	Chakan	Sega	+
3	Defender of Oasis	Sega	=
4	Global Gladiators	Virgin	(3)
5	Mickey Mouse 2	Sega	(1)
6	Mortal Kombat	Acclaim	NEW!
7	Puyo Puyo	Sega	NEW!
8	Super Off Road	Virgin	(4)
9	Alien 3	Arena	(9)
10	Wake of the Vampire	Capcom	(6)

Il picchiaduro più massiccio per MD arriva direttamente sui piccoli schermi del Game Gear, mentre il vetusto Mickey Mouse 2: Land of Illusion precipita al quinto posto. Da non perdere Puyo Puyo, un ottimo clone di Tetris che vi farà compagnia durante le noiosissime ore di sonno...

GG

MEGA DRIVE

1	X-Ranger	Sega	+	(6)
2	Jungle Strike	EA	-	(1)
3	Mutant League Football	EA		NEW!
4	Mortal Kombat	Acclaim	-	(2)
5	F1	Domark		NEW!
6	Micro Machines	Codemasters	-	(2)
7	Flashback	Us Gold	+	(7)
8	Super Shinobi II	Sega		NEW!
9	Two Tribes	EA	=	
10	Rocket Knight Adventures	Konami		NEW!
11	Cool Spot	Virgin	=	
12	Pugsy	Sony/Imagesoft		NEW!
13	Super Kick Off	US Gold	-	(5)
14	Bubsy	Accolade	-	(7)
15	Blaster Master 2	Sunsoft		NEW!

MD

Il radicale sparafutto Sega conquista il primo posto a spese della EA, che perde la leadership con il comunque bellissimo Jungle Strike. Due nuove entrate nella zona alta della classifica: Mutant League Football e F1, due giochi più o meno sportivi che non dovrebbero mancare nella vostra soffitta. Parola di Gippi.



CLASSIFICA GELATI

1	Mottarello
2	Cornetto
3	Ghiacciolo
4	Stecca-lecca
5	Gelato al biscotto
6	Granita
7	Coppa del Nonno
8	Gelato di Mario
9	Mars Gelato
10	Magnifico



L'estate è fippata definitivamente, ma noi non siamo ancora stufi di ingozzarci con goduriosi gelati. Questa classifica consacra il mottarello di Alberto, ma la nuova generazione va giù di Stecca-Lecca. Resiste la Coppa del Nonno, trofeo più volte conquistato dai nerazzurri, mentre il ghiacciolo si spappa in terza posizione... Bella lì!

È DIFFICILE ESSERE MODESTI QUANDO SI È I MIGLIORI...

...(per esperienza, serietà e competenza)



CONSOLE GENERATION

L'italian style nella vendita di videogiochi americani e giapponesi.

**PC
Engine** GT

**Nintendo
GAME BOY™**

SEGA

**MEGA-CD
MEGA DRIVE
GAME GEAR**

**Nintendo
SUPER FAMICOM**

**PC SUPER-DUO
CORE GRAFX II
TURBO-DUO USA**

ATARI

SNK

**NEO
GEO**
NEO-ジオゲーム

**SUPER
Nintendo
USA**

VASTA GAMMA DI GIOCHI,
ACCESSORI ED ADATTATORI
PER LA TUA CONSOLE!!!

VENDITA
PER CORRISPONDENZA
IN TUTTA ITALIA

NOVITA' IN ARRIVO CONTINUAMENTE

**EFFETTIAMO MODIFICHE SU TUTTI I TIPI DI SEGA MEGA DRIVE
PER POTER GIOCARE CON TUTTI I GIOCHI AMERICANI E GIAPPONESI CHE GIRANO SOLO IN NTSC!**

Si avvisano i gentili clienti che la CONSOLE GENERATION dalla fine di maggio si trasferirà in via CAPECELATRO, 7 (a 50 metri dal vecchio negozio) per offrire un più vasto assortimento di prodotti ed un servizio migliore grazie ad una linea telefonica in più:
02/40.73.390!

CONSOLE GENERATION S.a.s. IMPORTAZIONE E VENDITA CONSOLES E VIDEOGIOCHI ORIGINALI GIAPPONESI E AMERICANI
20148 MILANO • VIA CAPECELATRO, 7 - TEL. 02/40.73.390 • 487.095.94 • FAX 02/487.095.85

REGISTRATI DALLE RISPETTIVE CASE PRODUTTRICI

AlKross



Segno Orientale: Miele
Colore: Acquamarina
Ama: Il Tibet
Odia: Milano
Sogno nel cassetto: Indovinare un po'?

Dupont



Segno Orientale: Tipo
Colore: Azzurro
Ama: Laura, il PC 486 e la SNES
Odia: Nessuno che gli stia vicino
Sogno nel cassetto: Scrivere una rubrica (dovrà stare da bravo)

Red Fury



Segno Orientale: Tipo
Colore: Blu
Ama: Il mondo, la montagna e il cyberpunk
Odia: L'ibridismo
Sogno nel cassetto: Vincere a Virtual Racing

MBF



Segno Orientale: Sottile
Colore: Blu
Ama: MTY, il sole e il rap
Odia: Quella gente di domande
Sogno nel cassetto: Andare a vivere all'estero

Amarok



Segno Orientale: Giallo
Colore: Verde
Ama: Le Art Martiane, la patatina frita e fare shopping
Odia: I quesotti
Sogno nel cassetto: Scoprire una giapponese

Jumpy



Segno Orientale: Semplice
Colore: Azzurro
Ama: I Beatles, il tennis e la marmellata di albicocche
Odia: Il dopobarba
Sogno nel cassetto: Lui e lei in un'isola Hawaii

Apecar



Segno Orientale: Tipo
Colore: Rosso
Ama: I film Jean-Paul Belmondo e Laura
Odia: Emilio Fede
Sogno nel cassetto: Vivere

Scarlet



Segno Orientale: Miele
Colore: Nero
Ama: La musica, le arti marziali e le disagne
Odia: Tutti col che abbisogna di quattro zampe
Sogno nel cassetto: Diventare un vero come suo padre

Neon



Segno Orientale: Tipo
Colore: Blu
Ama: Gli Eterni, le donne, i soldi
Odia: Azzurro
Sogno nel cassetto: Diventare poliziotto dell'Interpol

Madoc



Segno Orientale: Cani
Colore: Viola
Ama: I Queen, la pizza al forno e il Signore degli Anelli
Odia: Morire
Sogno nel cassetto: Fare il giro del mondo per console anni

Vordak



Segno Orientale: Giallo
Colore: Viola
Ama: I videogiochi, film horror
Odia: La gente presuntuosa e arrogante
Sogno nel cassetto: Diventare astronauta

Log



Segno Orientale: Bullo
Colore: Nero
Ama: Goal, il calcio e i film
Odia: Il Miao
Sogno nel cassetto: Essere Oscar

Raist



Segno Orientale: Scimmia
Colore: Acquamarina
Ama: Scrivere domine e pindare il soffitto
Odia: Essere sregolato e irascibile
Sogno nel cassetto: Essere più ordinato

Mystere



Segno Orientale: Sordide
Colore: Blu
Ama: Mangiare, i soldi e non far niente
Odia: Lavorare
Sogno nel cassetto: Giocare le finali mondiali di calcio

Raves



Segno Orientale: Tipo
Colore: Azzurro
Ama: La musica, il tennis e il porno
Odia: Il Lupo
Sogno nel cassetto: Diventare

Rical



Segno Orientale: Semplice
Colore: Rosso
Ama: Leggere romanzi, le donne e viaggiare
Odia: La macchina
Sogno nel cassetto: Diventare uilico



Continuiamo la carrellata sui personaggi sinistri che circolano in redazione. Nuovi aspetti che vengono alla luce, nuove sfaccettature della personalità dei vostri recensori preferiti: conoscerli è amarli...

CONSOLE

La sigla indica il nome della console sulla quale è stato effettuato il test. Se avete un Nes e la recensione riguarda un gioco per Megadrive, vi sconsigliamo di comprarlo perché potrebbero insorgere dei problemi di compatibilità. Irrispettoso.

VOTO

La matematica non è un'opinione, ma i giudizi numerici dei recensori sì. Ecco la summa dell'intera recensione: il numero è però indicativo. Non comprate mai un gioco basandovi solo su di esso anche se è un Powergame. Scoprirete magari di aver comprato un gioco di ruolo quando voi odiate l'intera categoria...

...VOTO 2

Non contenti abbiamo aggiunto nuovi voti per aiutarvi nella valutazione del gioco. Così, in modo rapido e veloce potete sapere il nostro giudizio riguardo a grafica, sonoro, giocabilità e sfida.

SCHEDA TECNICA

Tutte le notizie più importanti che vi possono servire per rintracciare il gioco. Manca solo il numero di telefono della segretaria della software house che lo ha prodotto, ma stiamo pensando di metterlo a partire dal numero 120 di GP. Specialistica.

GENERE

Potrà sembrare superfluo, ma talvolta si discute per ore della bellezza di un gioco in quanto stabilisce nuovi limiti nel campo dei picchiaduro per poi scoprire che era un puzzle-game... Fulminante.

SOTTO CONTROLLO

I primi tentativi di interpretazione di questo inutile box cominciano ad arrivare, ma non ci hanno soddisfatto minimamente... Nemmeno Zia Marisa ne conosce il recondito significato. È grave? Adiposo.

AGIRE & PENSARE

Sparatutto o strategico, oppure sparatutto-strategico. Basta dare un'occhiata a questa barra per capire se il gioco è di quelli facili, facili dal punto di vista della testa oppure dovete mettervi il cappello pensatore di Archimede prima di prendere in mano il joystick.

POWER GAME

No, non significa che siamo pronti a darvi un pesto sul naso, un Powergame è un gioco megalitico, massiccio, apocalittico, troppobbbello e, in genere, incontestabile. Se lo perdete lo avrete sulla coscienza. Fenomenico.



COMMENTO

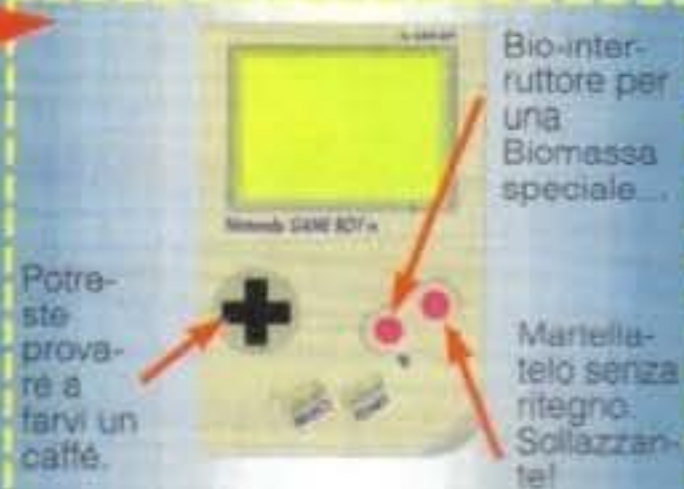
In un contesto apodittico di simili proporzioni la realizzazione video-ludica-tecnica-magica-astrale della cartuccia non soddisfa le nostre ambizioni di recensori post-antichi. La 127 di Raist si rifiuterebbe di giocarci, figuratevi la Biomassa durante la sua ultima cura dimagrante.

SCHEDA TECNICA

Titolo _____ Dell'rum
Casa _____ Pdu
Distribuzione _____ via posta
N° Giocatori _____ 44
Continua _____ forse
Livelli di Difficoltà _____ impossibile

BOH

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE



Via Guidotti,
40/b
Bologna

GET READY!

NUOVI NUMERI
☎ 051/435499
☎ 051/435537

VENDITA AL DETTAGLIO E PER CORRISPONDENZA

MEGA DRIVE

Addams Family (Europeo)
Bart's Nightmare (Europeo)
Batman Return
Battle Mania
Battletoads
Bubsy (Europeo)
Bulls vs Blazer
Cool Spot (Europeo)
Ecco The Dolphin
El Viento
F15 Strike Eagle 2
Fatal Fury (Europeo)
Flashback (Europeo)
Galahad
General Chaos
Golden Axe 3
Hook
Humans
James Bond 007
James Pond 3 Operation Starfish
Jungle Strike (Europeo)
Jurassic Park (Europeo)
King Of Monster (Europeo)
Mickey & Donald - World of Illusion
Micro Machines (Europeo)
Mig 29 (Europeo)
Mortal Kombat (Europeo)
NBA All Star Challenge
NHL Hockey 93
Ninja Turtles (Europeo)
Out Of This World (Europeo)
Populous 2 (Europeo)
Rocket Knight Adventure (Europeo)
Rolling Thunder 3
Rolo To The Rescue (Europeo)
Senna Monaco GP 2

Street Fighter 2 (Europeo)
Street of Rage 2 (Europeo)
Strider 2 (Europeo)
Sunset Rider (Europeo)
Super Kick Off (Europeo)
T2 Judgment Day
Tazmania (Europeo)
The Flintstones (Europeo)
Thunder Force 4 (Europeo)
Tiny Toons (Europeo)
WWF Royal Rumble
X-Men (Europeo)
Zombies Ate My Neighbors

SUPER NINTENDO Famicom

Alien 3
Axelay
Batman Return
Blues Brother
Bram Stoker's Dracula
Bubsy
B.O.B.
Cosmo Gang The Puzzle
Cosmo Gang The Video
Cybernator
Death Blade
Death Valley Rally
Equinox
F1 Circus Limited 2
Fatal Fury
Fatal Fury 2
Final Fight 2
Flying Hero
Human Grand Prix
Ivan Stewart Super Off Road

Parodius
Pocky & Rocky (Kiki Kiki Kai)
Pop'n Twin Bee
Prince of Persia
Pro Quarterback
Pugsley's S. Hunt (Addams Family 2)
Rock'n Roll Racing
Run Saber
Rushing Beat 2
Star Fox (Starwings)
Street Fighter 2 Turbo
Striker
Super Battletoads
Super Bomber Man
Super Contra Spirits
Super Ghouls'n Ghost
Super James Pond
Super Mario All Star
Super Mario Kart
Super Off Road The Baia
Super Star Wars
Super Turricane
Super Volleyball 2
Tazmania
Tecmo NBA Basketball
Tom & Jerry
Top Gear 2
Toys
Tuff & Nuff
Utopia
Wolfchild
World Heroes
WWF 2 Royal Rumble
Yoshi's Cookie
Zelda 3

GAME GEAR

Donald Duck
Doreamon
Double Dragon
Fantasy Zone
Incredible Crash Dummie
Jurassic Park
Leaderboard Golf
Mickey Mouse - Land Of Illusion
Micro Machine
Mortal Kombat
Predator 2
Prince of Persia
Rc Grand Prix
Sonic 2
Spiderman Return of Sinister 6
Street of Rage 2
Super Kick Off
Super off Road
Talespin
Tazmania
The Terminator

MEGA CD

Batman Return
Bram Stoker's Dracula
Chuck Rock
Ecco The Dolphin
Final Fight
Hook
Jaguar
Kriss Kross
Monkey Island
Road Avenger
The Terminator

SILPHEED



Preparatevi allo sparatutto più radicale dell'anno: seguiteci a bordo del caccia interstellare SA-77 Silpheed negli spazi sconosciuti dove io son l'eroe che combatte accanto a te...

Silpheed fa la differenza. Sissignori, è uno dei videogiochi più graficamente originali e innovativi del 1993 e potrebbe rilanciare alla grande il Mega CD, che fino ad oggi era più che altro un costoso soprammobile. La Game Arts ha sfruttato tutte le leggendarie capacità del CD-ROM Sega (leggendarie nel senso di favolistiche, tutt'altro che dimostrate) realizzando uno degli spara-e-fuggi più incredibili che abbia mai giocato. Ma andiamo con ordine, e soprattutto piantatela di sbavare sulla rivista

che poi non riuscite a leggere una fava.

LA STORIA

L'azione si svolge ovviamente nel futuro: nel 3076 un potente e temuto gruppo di terroristi ha attaccato di sorpresa le colonie terrestri orbitali distruggendo il generatore che assicurava loro il sostentamento. Un massacro. I superstiti decidono di riorganizzarsi e di fermare l'invasione nemica. L'obiettivo del malvagio Zacharte, capo dei ribelli, è conquistare la Terra, dopo aver espugnato gran parte del Sistema Solare. Venite improvvisamente avvi-

sati che una squadriglia nemica sta per attaccare le basi alleate e a voi non resta altro da fare se non indossare il casco e fiondarvi nello spazio profondo, a bordo dei vostri agilissimi caccia Silpheed, silfide. Mio Dio, comincia.

IL GIOCO

Già dalla spettacolare presentazione si può intuire che *Silpheed* è destinato a lasciare il segno. I vari caccia si preparano a partire dalla base spaziale e l'intera procedura è stata realizzata con un realismo pazzesco: avete presente la partenza dei fighters in "Galattica", il serial televisivo? Bene, in confronto alla presentazione del gioco, il telefilm appare grossolano e artigianale. Di fronte a migliaia di poligoni splendidamente combinati e a un parlato quasi polifonico resto a bocca aperta. Encomiabile l'incredibile cura dei dettagli dei programmatori della Game



La galassia poligonale non è mai stata così spettacolare. Un plauso al Mega CD per questo piccolo capolavoro.



Ragazzi, inginocchiatevi e osservate un minuto di silenzio. Sequenze come queste non si ripetono spesso nella storia dei videogiochi.

POWER UP

Di tanto in tanto appaiono sullo schermo dei cristalli gialli e rossi che vanno colpiti selvaggiamente. Essi infatti contengono dei power-up che vi consigliamo di raccogliere al volo con indifferenza. Ecco cosa potreste trovare:



BONUS 1

Incrementa di 5000 unità il vostro punteggio.



BONUS 2

Incrementa di 10000 unità il vostro punteggio.



SHIELD

Vi sono tre tipi differenti di scudo, che si distinguono l'uno dall'altro per via del colore. Non vi proteggono dai colpi nemici, ma in compenso vi permettono di recuperare parte dell'energia perduta durante i combattimenti, precisamente una, due o tre unità energetiche a seconda dello scudo raccolto.



ALL REPAIR

Fondamentalmente un super-scudo che vi permette di recuperare tutta l'energia persa. Raro ad incontrarsi, purtroppo.



OPTION ENERGY UP

Aumenta il livello di energia dell'arma ausiliaria (vedi box apposito).



DESTROY

Evitatelo a tutti i costi: più che un bonus, si tratta di un malus, che vi sottrae preziosa energia.



INVINCIBLE

Raro quasi quanto l'ALL REPAIR, questo power-up vi permette di diventare invulnerabili ai colpi nemici ma solo per poco tempo, as usual.



L'introduzione di *Silpheed* fa sembrare quella di *Star Wing* un filmato per bambini dell'asilo.

Arts, che, per la realizzazione di *Silpheed* hanno collaborato con alcuni ingegneri della NASA (avete presente?) e della Astronomical Society of Japan. E si vede, lasciatemelo dire: le colossali astronavi sembrano uscite direttamente da Guerre Stellari.

Silpheed è uno spara-e-fuggi radicale, costituito da otto livelli frenetici in cui lo scrolling non è né orizzontale né verticale, ma prospettico, come in *Axelay* (ma molto più riuscito che nel gioco Konami, vi assicuro). Il caccia SA-77 *Silpheed* risponde in maniera eccellente ai vostri comandi. Premete verso l'alto e lo vedrete allontanarsi da voi, pigiate verso il basso e tornerà in primo piano sull'estremità inferiore dello schermo. Purtroppo non può ruotare a 360 gradi come in *Gyruss*.

Gli effetti di scaling sono veramente realistici, per non parlare delle rotazioni a tutto schermo che rendono una semplice partita a *Silpheed* una vera e propria "esperienza". Non penso di esagerare se dico che il gioco è stato realizzato in maniera stupefacente: è tutto quello che *Axelay* e *Star Wing* avrebbero potuto essere, e anche di più. I poligoni realizzati da Takahito Okamo, Hidenobu Takahashi e Masahito Koyama impressionano per realismo, e scommetto che perfino gli imperturbabili manager della Nintendo sono rimasti di sasso di fronte ad un gioco che potrebbe far dimenticare il citato *Star Wing* assai in fretta.

Una serie di squadriglie nemiche vi attaccano da ogni parte dello schermo: le ondate sembrano non esaurirsi mai, e l'azione di gioco è così furiosa che tra un livello e l'altro dovrete rilassare i pollici doloranti.

Silpheed miscela in maniera eccezionale le



Si, avete proprio capito bene! Questo è il gioco!!! Massiccissimo e insuperabile (almeno fino a quando non uscirà *Star Wing 2*, vero Argonaut Software?)

SILPHEED VS STARWING



In comune, i due giochi, hanno solo l'ambientazione, i poligoni e poco altro... (StarWing per SNES)

strutturalmente diversi. Graficamente parlando, i poligoni del gioco per Mega CD mi hanno colpito assai positivamente, mentre quelli di StarWing, al confronto, sembrano un po' grezzi. In quanto a velocità, i giochi si equivalgono, anche se le dimensioni ridotte del caccia Silpheed possono dare l'impressione che il titolo Sega skizzi di più. Questo è quanto.

Chiarisco subito che paragonare i due giochi è del tutto idiota. StarWing è uno sparattutto tridimensionale in cui si pilota un'astronave vista dal dietro, che può semplicemente virare a destra e a sinistra. In Silpheed, al contrario, la navicella può spostarsi lungo due assi, quello verticale e quello orizzontale, in cui l'elemento prospettico gioca un ruolo rilevante. All'inizio, inoltre, Silpheed al di là della grafica spettacolare, ricorda gli sparattutto tradizionali: le ondate avversarie vi attaccano in formazione quasi ci trovassimo di fronte un clone di Galaxian all'ennesima potenza, mentre il gioco Nintendo, da questo punto di vista, tenta di essere maggiormente innovativo, anche se dannatamente sequenziale. Per quanto riguarda il livello di interazione con il background, StarWing supera nettamente Silpheed, soprattutto perché i due giochi sono

cose migliori di Viewpoint (Neo Geo), soprattutto per le sezioni alla Zaxxon (vedi il terzo, il quarto e il settimo livello), e di favolosi coin-op come Starblade, della Namco e, perché no, del mitico Gyruss. Nel secondo livello, verrete bersagliati da una pioggia di meteoriti di dimensioni apocalittiche (tre quarti dello schermo) che ricordano vagamente quelli della mitica presentazione di Blood Money, un vecchio sparattutto Psygnosis per Amiga. Compare dal nulla l'astronave nemica di fine livello e il pilota del caccia esclama allarmato "Jeez, look at the size of that thing!" ("Capperi, beccati le dimensioni di quella cosa!"). Non potrei essere più d'accordo.

L'azione non rallenta neppure quando lo schermo è oberato di sprite e poligoni: nel primo livello assisterete alla distruzione di una enorme astronave alleata, colpita dai laser nemici. Per qualche secondo tutta l'area di gioco si riempie di detriti e schegge dell'ex vascello, e non solo lo schermo non flickera,

ma si aggiorna in tempo incredibile, mentre diverse squadriglie di simil-X-Wing vi scaricano addosso un fottio di colpi. Dannatamente esaltante, mentre la colonna sonora dei Mecano Associates vi pompa nelle orecchie (ascoltatela con la cuffia: quella del primo livello e del sesto è grandiosa). Il continuo parlato che si sovrappone a un sonoro martellante accresce il livello di caos da blastamento digitale, caratteristico solo degli sparattutto più riusciti e, dopo aver giocato un po', molterete il joypad abbastanza rintronati, "numb" per dirla con gli U2.

Silpheed è il primo gioco per Mega CD. Non cronologicamente, s'intende, ma è il primo vero gioco che non sarebbe potuto uscire su cartuccia, che vale il suo prezzo, che sfrutta le capacità della macchina, per usare i soliti cliché. Il primo di una lunga serie, mi auguro...

• MBF

Si ringrazia Console Generation

LE ARMI

Ogni Silpheed è attrezzato con due laser, che potete selezionare dal menu che compare ad ogni inizio di livello. Non è casuale, perché talvolta sarà più utile un raggio diretto piuttosto di uno a vasto raggio. Ogni 40000 punti vi verrà concessa una nuova Main Weapon, mentre per le armi ausiliarie dovete racimolare almeno 50 mila punti. Mentre le Main Weapon possono essere combinate, non potete utilizzare più di una arma ausiliaria (o Option Weapon) alla volta. In dettaglio:

MAIN WEAPON



Forward Beam

Il raggio laser di partenza: spara solo in direzione perpendicolare alla navicella.



Phalanx Beam

Doppio laser. Il più indicato nella maggior parte dei livelli. Non selezionatelo con il Wide Beam o verrà indirettamente escluso.



Auto-Aiming

Ricerca l'avversario automaticamente. Utile ma non può fare miracoli, soprattutto quando venite attaccati da intere formazioni avversarie.



Wide Beam

Permette di sparare una serie di colpi laterali, utili per colpire le navicelle che vi insidiano i fianchi, ma poco efficace contro quelle che vi attaccano frontalmente.

Vi conviene combinarlo assieme ad un Forward Beam.

OPTION WEAPON



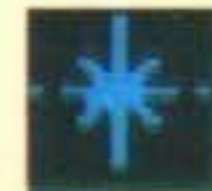
Gravitation Bomb

Bomba gravitazionale che distrugge qualsiasi cosa si pari davanti alla vostra astronave. Non è un granché, in termini di blastamento.



EMDS

Scudi di difesa. Utilissimi, probabilmente l'arma ausiliaria più interessante tra quelle disponibili.



Photon Torpedo

Cristalli laser che distruggono tutto ciò che incontrano. Conservateli per le astronavi madri.



Anti-Matter Bomb

Ordigno anti-materia che crea scompiglio fra le truppe nemiche. Preferisco gli EMDS...

PROVE • PROVE • PROVE •

MD

CD-ROM

92

GRAFICA **SONORO** **GIOCA** **SFIDA**

Strapitosi: la grafica a poligoni è così realistica che i poligoni non si riconoscono.

Eccellente! Prendete nota dei musicisti di Silpheed.

Il gioco è difficile, il che potrebbe scoraggiare i giocatori occasionali.

Otto livelli sono lunghi e anche dopo potrete strabiliare gli amici con la grafica.

10 **9** **8** **9**

COMMENTO

Non mi sarei aspettato un simile capolavoro. La foto purtroppo non rendono giustizia a Silpheed, il cui punto di forza sono le incredibili animazioni e la velocità super sonica. In un'epoca dominata da dannati picchiaduro a incontro per i quali ormai provo un senso di repulsione, Silpheed si presenta come una vera manna dal cielo per tutti gli amanti degli sparattutto, e, più in generale per i finora bistrattati possessori dell'unità CD-ROM Sega. A tutti gli altri dico solo che Silpheed è un buon motivo per comprare un Mega CD: se le principali software house si mettono a sfruttarlo in questo modo, la Nintendo avrà di che preoccuparsi.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Silpheed
Casa	Game Arts
Distribuzione	Import
N° Giocatori	1
Continua?	3
Livelli di difficoltà	2

SPARATUTTO

SOTTO CONTROLLO

Esistono cinque configurazioni possibili. In genere

Arma principale

Arma ausiliaria o opzionale

Pausa Ricomincia

Muove l'astronave

AGIRE & PENSARE



Nintendo®

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION

JVC

JVC Musical Industries Europe Ltd.



eroiche battaglie in una galassia molto lontana...

SUPER **STAR WARS**

Puoi giocare su 14 differenti livelli, volare in prima persona con 2 apparecchi diversi, vedere gli sbalorditivi effetti della 3-D. Puoi controllare 3 differenti personaggi (Luke Skywalker, Han, Solo, Chewbacca) e con loro vivere una splendida esperienza correndo, saltando e combattendo attraverso la galassia contro le forze del male e forme aliene nuove, tutto corredato da effetti speciali sbalorditivi e dalla musica del film originale. Cassette originali Nintendo con istruzioni in italiano



Marco Barzagli



è un'esclusiva: HALIFAX s.r.l. Milano - tel.: (02) 481.5866 fax (02) 481.4202 - CYNCO è un marchio HALIFAX

JUNGLE STRIKE



I programmatori della Electronic Arts ci spiegano come uscire dalla crisi: "basta coi BOT, investite in armi nucleari!" Everardo dalla Noce conferma: "hanno un tasso d'interesse minore ma sono le uniche che possono garantire il ritorno del BOOM".

Al rialzo le testate multiple, stabili gli ordigni a basso potenziale. Ma attenzione, non è tutt'oro ciò che luccica: scoperto un traffico di materiale atomico scadente proveniente dai paesi arabi. Diffidate dalle imitazioni: le bombe di qualità sono solo quelle che hanno il bollino blu!



La torretta di quel mezzo corazzato è puntata nella direzione sbagliata. Approfittiamone per blastarlo!



Alcuni obiettivi rivestono un'importanza strategica vitale per la riuscita della missione. Colpiteli per primi.

I MAGNIFICI 5

È vitale, per un proficuo svolgimento della missione, la scelta del copilota che meglio si adatti al proprio stile di gioco. A questo scopo, il Pentagono ci offre la possibilità di scegliere tra ben 5 uomini (sarebbe più corretto dire 4 uomini e una donna; visto che uno degli ufficiali disponibili è una leggiadra fanciulla). Peccato che, per puro caso, ben tre dei cinque copiloti siano MIA (Missing In Action) ovvero dati per dispersi e potranno essere impiegati soltanto dopo che li avrete scovati e liberati. Ecco dunque il profilo di ognuno dei magnifici 5.



MIKE SIERRA "MR. 3-D": uscito di fresco dall'Accademia, Mr.3-D è in grado di snocciolare un'oliva con l'argano del "Comanche". Purtroppo è talmente inetto alla mitragliatrice che non riuscirebbe a colpire una balena bianca su un fondale nero.



SCOTT ANTONIO "EGO": Ego è il copilota più ardimentoso del gruppo. Sembra che non gli importi niente della propria vita, né gli interessa cercare di preservarla a lungo. Non eccelle né con la mitragliatrice né con l'argano, ma può rappresentare un buon compromesso tra i due. Sempre pronto all'azione, Ego non dorme mai. Ego e Mr.3-D sono gli unici due personaggi disponibili all'inizio del gioco e, dovendo scegliere tra i due, è probabilmente Scott l'opzione più adeguata, proprio grazie al maggior equilibrio rispetto al giovane collega.



GRANT FOSTER "FACE MAN" (MIA): Disperso da qualche parte dell'America Latina, Face man è un asso con la mitragliatrice e un autentico mago col verricello. Essendo stato reclutato da una sala giochi, per Foster ogni missione è soltanto un nuovo gioco con cui migliorare il suo record personale.



ROSALIND D. "ANNIHILATOR" (MIA): Scomparsa in qualche punto di una foresta pluviale, Roz è un copilota duro e tenace. Abbastanza versatile, ha però il suo tallone d'Achille nella mira: piuttosto incerta e imprecisa. Tra i tre ufficiali scomparsi è forse la meno abile, ma è comunque a un livello più alto rispetto a Ego e Mr.3-D.



J. W. FENNEL "WILD BILL" (MIA): Il migliore del gruppo. Wild Bill è un infallibile cecchino e usa il cavo del verricello come un lasso. Si è preoccupato di apprendere le regole della vita militare solo per poterle infrangere a proprio piacimento. Non si ha nessuna notizia sul luogo della sua sparizione.

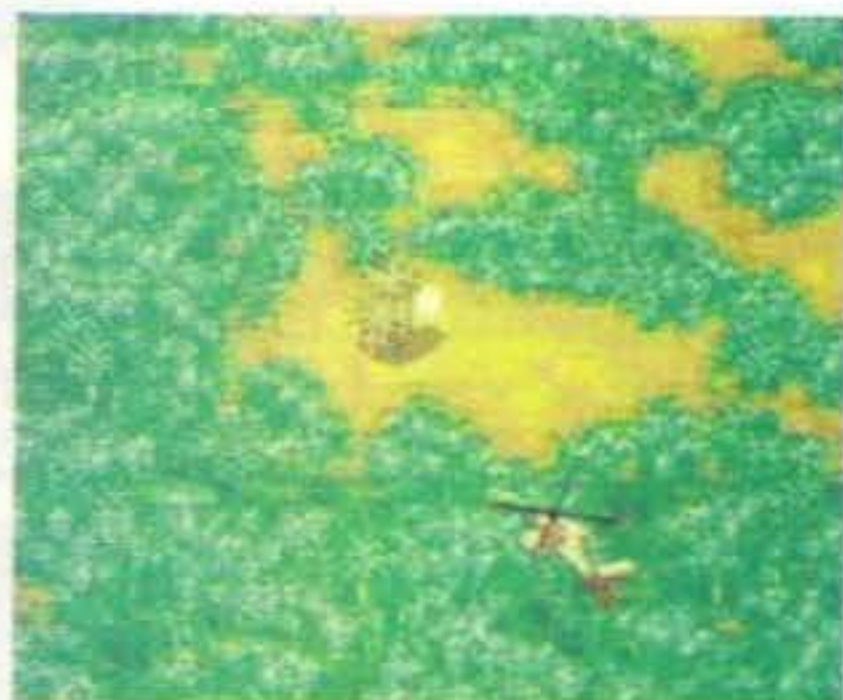
Chi ha giocato e terminato *Desert Strike* ricorderà che il generale Kilbaba, la "Pantegana del Deserto", è morto. Ma la pazzia e l'hobby del terrorismo, oltre che l'alito pesante, sembrano essere una costante nella famiglia Kilbaba. Il vivace figlioletto del feroce generale, infatti, non avendo ben compreso la lezione che gli americani hanno scodellato al padre, sembra essere deciso a perseverare nel folle progetto della "Pantegana".

È interessante il dossier della CIA a proposito di Kilbaba Junior: i test d'intelligenza in particolare hanno dato risultati sorprendenti. Messo davanti a un cubo di Rubik ha impiegato solo 10 secondi per inghiottirlo! Animato dal desiderio di vendetta, il piccolo generale sembra essere deciso a porre fine alla vita di ogni americano esistente sulla faccia della Terra. Tuttavia, benché erede dell'immenso patrimonio del padre, il maldestro criminale non dispone più del potere politico del malefico genitore. Alla morte di questo, infatti, la popolazione del principato (il cui trono era usurpato da Kilbaba) si ribellò in massa, rovesciando il regime dittatoriale e facendo fuggire l'intera famiglia Kilbaba all'estero. Perciò, benché deciso a continuare il folle programma nucleare del padre, il figlio della Pantegana non ha nessun posto su cui impiantare le proprie basi.

È a questo punto che entra in scena Carlos Ortega, il malvagio signore della droga sudamericana. Infastidito dalle continue retate dell'FBI nei suoi depositi di stupefacenti (retate che si traducono economicamente in perdite di milioni di dollari da parte di Ortega), il re della droga decide di offrire a Kilba-



Ma che bella villetta, questi dittatori sono sempre molto modesti per quanto riguarda le loro abitazioni.



ba Junior l'occasione che stava aspettando da tempo: una base in cui impiantare i propri missili nucleari e il personale in grado di farli partire, nonché nuclei terroristici specializzati, capaci di installare ordigni atomici in qualunque parte degli Stati Uniti nel giro di poche ore.

Un attacco nucleare contro gli Stati Uniti d'America otterrebbe così un duplice effetto: vendicare la morte del vecchio tiranno medio-orientale e insegnare agli Yankees a non ficcare più il naso negli affari privati di Ortega. Fortunatamente la terribile minaccia può ancora essere sventata, la CIA infatti è venuta a conoscenza dell'empio piano dei due. Benché in una fase già avanzata, l'attacco terroristico può ancora essere fermato. Sarà compito del giocatore assumere il comando di sofisticatissimi veicoli militari, messi a sua disposizione per fermare la più terribile congiura che lo zio Sam abbia conosciuto dai tempi della tournée di Raffaella Carrà. Ben 8 spettacolarissime missioni dovranno essere affrontate per poter restituire la tranquillità al



MA CE L'AVRANNO LA MARMITTA CATALITICA?

Ben 4 veicoli sono stati messi a disposizione del giocatore dall'Electronic Arts, vediamoli in dettaglio:

ELICOTTERO "COMANCHE": è il mezzo con cui ha inizio ognuna delle 9 missioni e che più di ogni altro verrà utilizzato durante il gioco. Alcune missioni verranno compiute con il suo esclusivo ausilio, in altre avrà invece un ruolo marginale. Versatile e potente, può resistere a parecchi colpi prima di essere abbattuto. I suoi problemi sono sostanzialmente due: l'esasperante lentezza e il consumo vertiginoso. Tenete sempre d'occhio il livello del carburante se non volete essere costretti a fare un atterraggio un po' brusco. Diamo ora un'occhiata al suo armamentario:

TIPO	NUMERO	POTENZA IN PP (POWER POINTS)
Missili Hellfire	9	100
Missili Hydra	60	25
Cannoncino a ripetizione	1000 raffiche	5 per raffica
Corazza - 1000 (PP difensivi, ovviamente)		

HOVERCRAFT D'ASSALTO "MX-9": è il primo veicolo "alternativo" con cui avrete a che fare, compare esclusivamente nella seconda missione anche se avrà un ruolo fondamentale per la sua risoluzione. Veicolo ibrido per eccellenza, l'MX-9 sintetizza magnificamente velocità e manovrabilità in uno straordinario mezzo d'assalto veloce. Ciò che lascia un po' desiderare è il suo armamentario non fornitissimo. Nonostante questo, se viene pilotato con cura, può rivelarsi un efficace mezzo di dissuasione anche contro gli avversari più coriacei.

TIPO	NUMERO	POTENZA DISTRUTTIVA IN PP
Mitragliatrice	1000 raffiche	3 per raffica
Missili leggeri	50	25
Mine acquatiche	9	1000
Corazza - 800		

CACCIA TATTICO MULTIRUOLO "F-117A NIGHTHAWK": velocissimo e letale, l'F-117 appare in scena soltanto nella settima missione. Benché il suo armamento sia il peggiore dei 4, il "Nighthawk" è probabilmente il veicolo dal potere distruttivo più elevato di tutti gli altri, poiché può contare su un munizionamento infinito e può permettersi di sganciare quanto carico bellico vuole senza doversi preoccupare di fare rifornimento né di munizioni né di carburante. La sua ottima corazza e la sua velocità lo rendono inoltre un bersaglio, virtualmente invulnerabile. Il suo unico lato debole è la scarsa manovrabilità e la sua incapacità, comune a tutti gli aerei (fatta eccezione per gli aerei a decollo verticale), di volare "a punto fisso" di rimanere cioè sospesi in aria. È anche probabilmente il mezzo più divertente da pilotare.

TIPO	NUMERO	POTENZA DISTRUTTIVA IN PP
Cannoncini	infinito	5
AIM-92	infinito	25
Bombe dirompenti	infinito	400
Corazza - 1200		

MOTOCICLETTA D'ASSALTO DELLE FORZE SPECIALI: è la protagonista della quinta missione. Non lasciatevi ingannare dal suo aspetto apparentemente innocuo. Questo piccolo mostro a due ruote può dare del filo da torcere perfino a un carro armato. Abbastanza veloce e ben armata se si considera la sua stazza, la moto d'assalto è però poco corazzata e deve evitare come la peste tutti quei colpi che potrebbero minacciarne l'incolumità. È il mezzo più difficile da gestire però è anche quello che dà più soddisfazione di tutti.

TIPO	NUMERO	POTENZA DISTRUTTIVA IN PP
Mitragliatrice	1000 raffiche	5 per raffica
Razzi leggeri	30	25
Mine terrestri	9	1000
Corazza - 500		

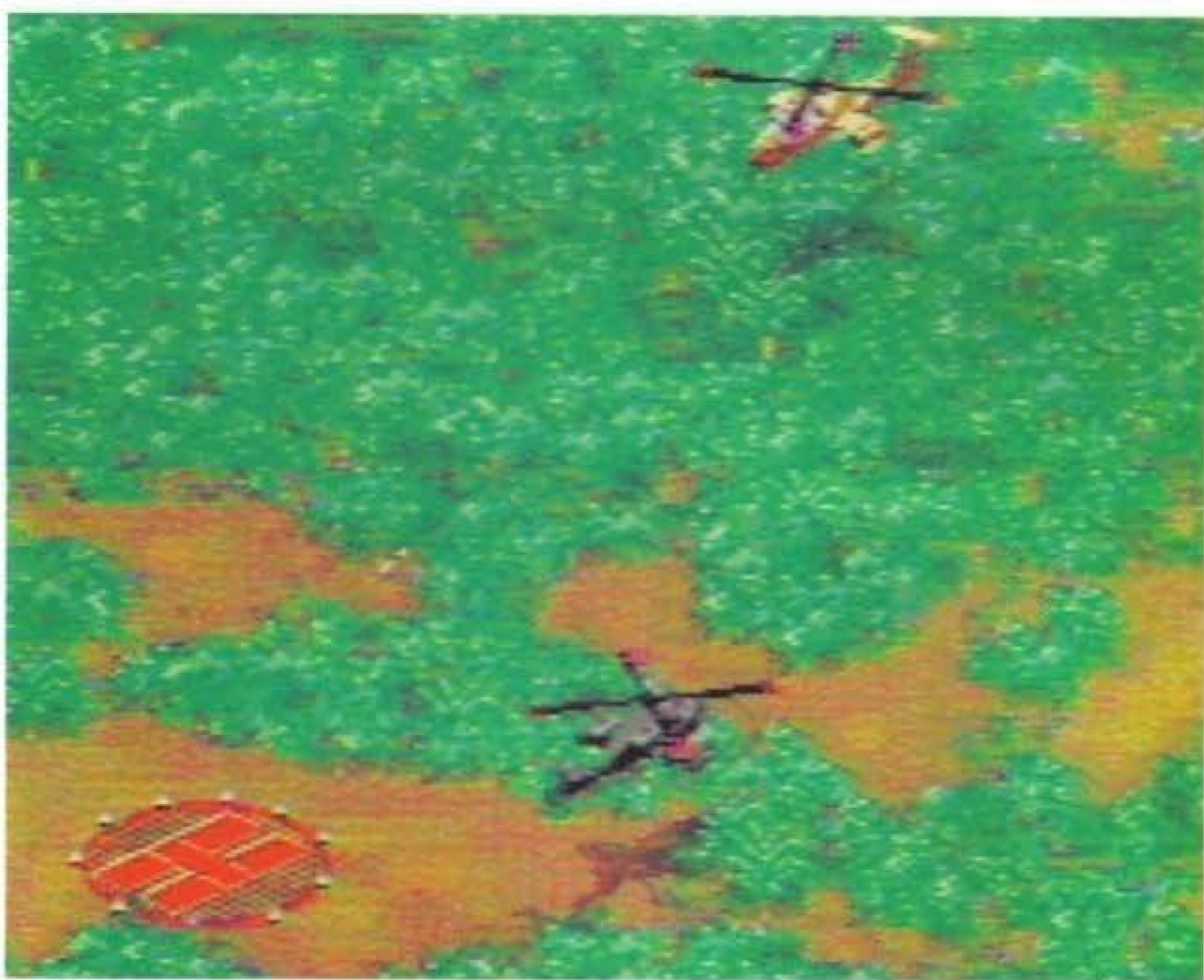


Uno scontro fra elicotteri è quello che ci vuole per far uscire di testa Raist!





Lo schema di gioco è rimasto praticamente invariato. In ogni momento potrete accedere al pannello riassuntivo che vi fornisce tutte le informazioni per completare la missione.



popolo americano. Soltanto un'accurata gestione delle proprie risorse, un'attenta pianificazione e un pizzico d'audacia potranno riuscire a portare a termine questa brillantissima simulazione dell'Electronic Arts. Come avrete senz'altro capito, il sistema di gioco è strutturalmente identico a quello di *Desert Strike*, tuttavia non sono poche le novità rispetto al predecessore: i mezzi a disposizione sono infatti ben 4. Le missioni sono state portate da 4 a 8, e il numero di obiettivi e di nemici è semplicemente spaventoso. La grafica ha compiuto dei notevoli progressi e le sequenze digitalizzate e animate hanno ben poco da invidiare al full-motion del CD (del resto 16 Megabit non sono bruscolini!). Ciò che è sostanzialmente

rimasto invariato rispetto al primo episodio è la grande giocabilità dovuta all'immediatezza dei comandi e alla chiarezza delle istruzioni su schermo (naturalmente per chi ha familiarità con la lingua inglese) e soprattutto alla semplicità del gioco in sé. Con la sua varietà, la sua grafica semplicemente stupefacente e la sua grande longevità *Jungle Strike* è senz'altro uno dei titoli più interessanti mai usciti per una console a 16 bit, nonché uno di quei giochi che da soli giustificano ampiamente l'acquisto della console stessa. Prendere seriamente in considerazione l'eventualità di un suo acquisto è doveroso, non dargli neanche un'occhiata rasenta quasi il crimine!

• Vordak



GRAFICA	SONORO	GIOCA	SFIDA
10	9	10	9

COMMENTO

Strepitoso, semplicemente strepitoso. Una grafica così su una cartuccia non si era mai vista. C'è qualcosa di miracoloso in quello che i programmatori della Electronic Arts sono riusciti a fare con *Jungle Strike*: i comandi rispondono in maniera istintiva e realistica, contribuendo a creare una giocabilità senza precedenti. L'enorme varietà di missioni, di obiettivi, di fondi e di nemici fa di *Jungle Strike* il titolo Megadrive per eccellenza. Difficilmente si riuscirà a produrre di meglio specie se si tiene conto che il gioco è gestito dal solo processore centrale della console. Raramente il sequel di un gioco famoso riesce anche soltanto a uguagliare il successo del predecessore, ma stavolta alla Electronic Arts hanno superato se stessi. Per i programmatori soltanto una parola: grazie!

SCHEDA TECNICA

Titolo	Jungle Strike
Casa	Electronic Arts
Distribuzione	Import
N° Giocatori	1
Continua?	Password
Livelli di difficoltà	1

SIMULAZIONE

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE



SUPER MARIO ALL STARS



Supernessisti di tutto il mondo rallegratevi! Si sa che dopo l'estate ci sono sempre i saldi e delle promozioni incredibili! Sentite quella di questo mese: "Compri 1, porti a casa 4!". Pazzesco vero? Sì! Però è vero!!!

Il mondo intero sta aspettando *Super Mario 5*, la cui data di uscita sembra un mistero anche per la Nintendo stessa. E che cosa fanno intanto questi pazzi di japs? Se ne approfittano (giustamente) per piazzare un pacco di altri prodotti ispirati al celebrissimo idraulico e sfruttare al massimo la sua immagine (e funziona benissimo! Vedi *Mario is Missing*, *Mario & Wario*, ecc...). E anche questa volta sono riusciti a fare centro riproponendoci, su una mega cartuccia da 16 Mbit, i 3 primi episodi (più uno inedito) dell'idraulico più famoso nel mondo (apparsi finora solo su NES) ma questa volta con suono e grafica a 16 bit!

Non illudetevi troppo però! Ogni episodio ha conservato la sua stessa giocabilità e in

pratica è rimasto uguale alla versione originale, anche se è esteticamente più bello.

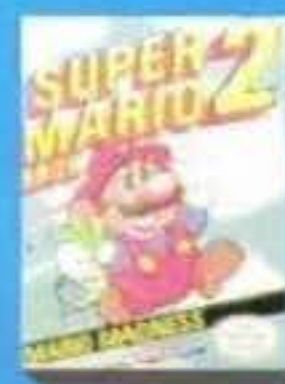
Quindi non aspettatevi un Mario che vola in *Super Mario Bros 1*, oppure un drago Yoshi da cavalcare nel terzo episodio del saga. Insomma...! Cosa volete poi



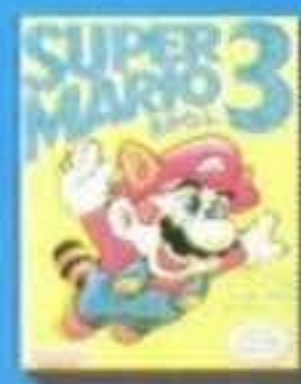
SUPER MARIO
1985



SUPER MARIO
THE LOST LEVEE
1986



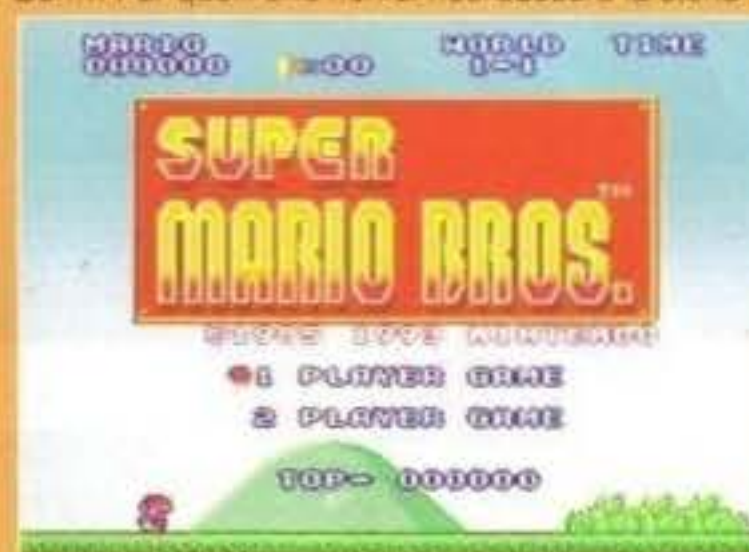
SUPER MARIO 2
1988



SUPER MARIO 3
1988

"SUPER MARIO BROS. 1 - 1985 -"

Naaaaa... Non potete dirmi che non ci avete mai giocato... Il mitico primo episodio di una saga che sembra essere senza fine! Il gioco che rese celebre in tutto il mondo il modesto idraulico italiano dai baffi forti (chi sa poi perché lo volevano italiano? NdDupont!). Pensate che in certe sale giochi lo potete ancora trovare. Beh... Per quelli che non si ricordassero la storia ve la ripeto brevemente! Il malefico Bowser ha rapito la principessa Toad (il che diventerà poi una sua brutta abitudine!). Voi dovrete quindi attraversare 8 mondi diversi, suddivisi in 4 livelli. L'ultimo di ciascuno di essi (di ogni mondo) consiste in un castello dove si presume sia nascosta la principessa. Naturalmente essa si trova solo nell'ultimo e quindi vi aspetta un lungo e spericolato cammino. In questo episodio, però, Mario doveva essere ancora troppo giovane, e i suoi super poteri erano proprio limitati. Infatti poteva diventare più grande e sparare palle di fuoco. Al giorno d'oggi sembra proprio poco!



Mario se l'è sempre cavata egregiamente nei sotterranei. Come al solito nelle tubature si nascondono bonus.



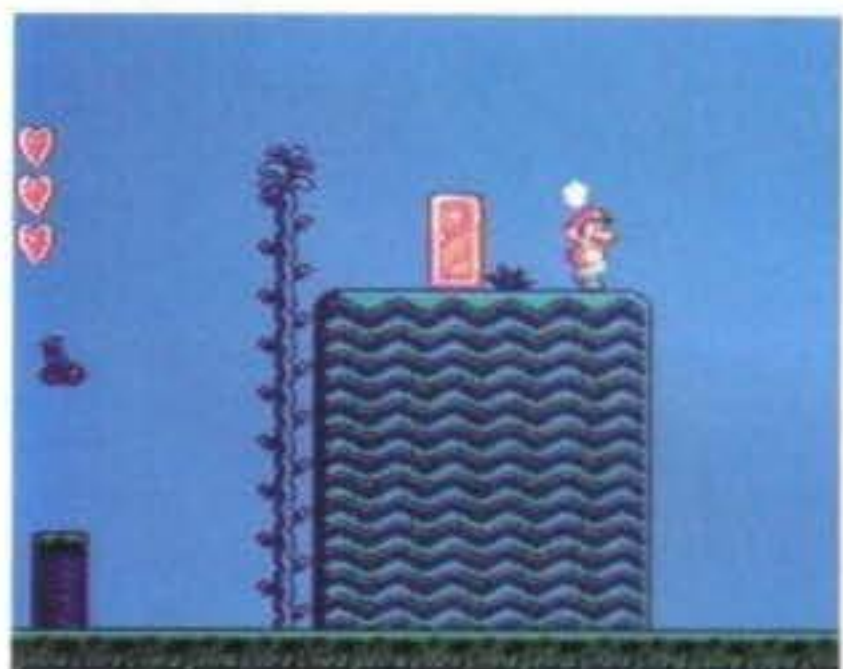
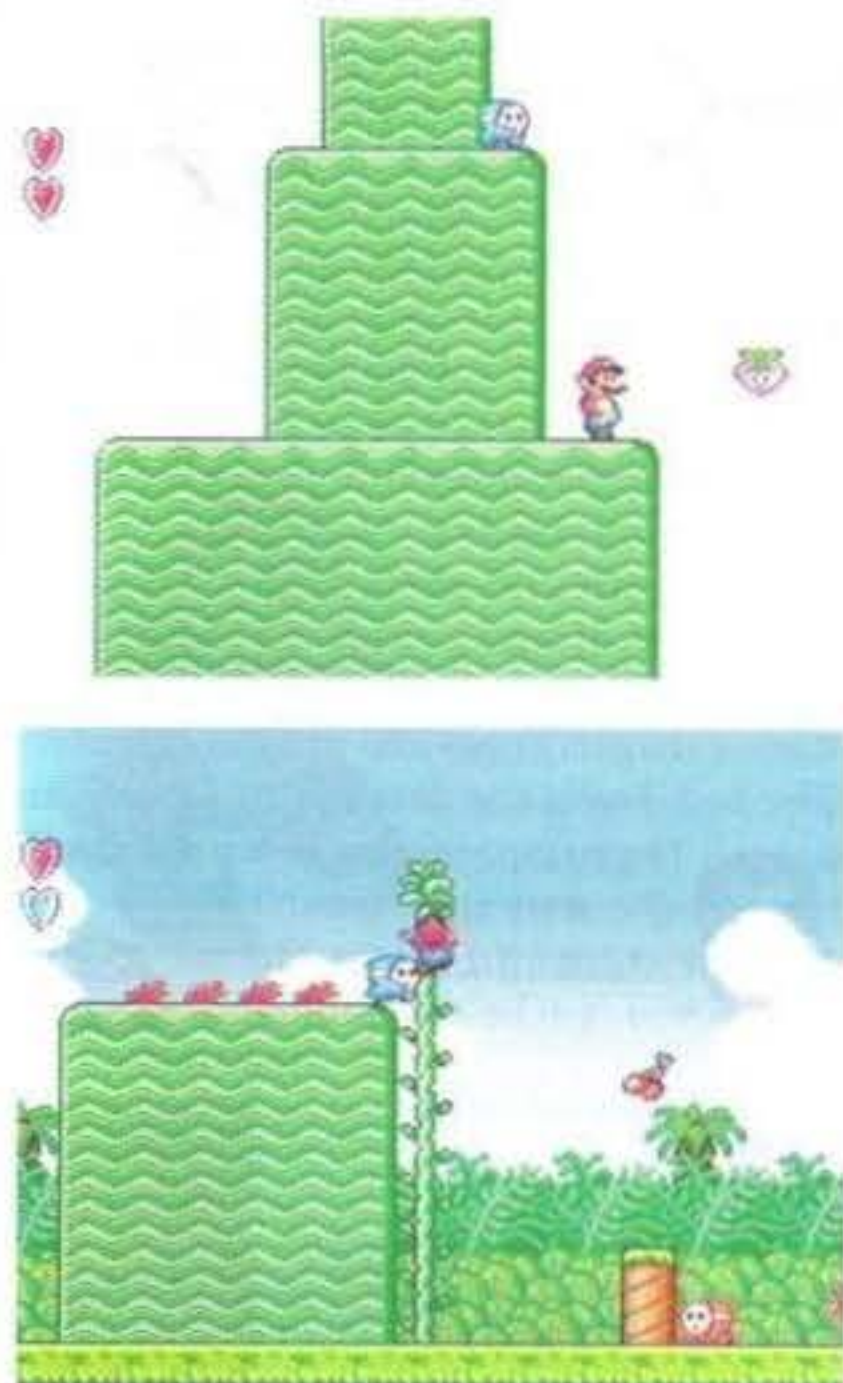
Chi riesce a saltare più in alto è un cippirimerio! Però si becca anche un pacco di punti mai visto!!!

"SUPER MARIO BROS. 2 - 1988 -"



Una notte, mentre dormiva, Mario sognò di passeggiare in un'altra dimensione e sentì una voce disperata che gli chiese aiuto. Il giorno dopo, entrando in una caverna cadde in quella dimensione assieme a suo fratello Luigi, il simpatico fungo Toad e la bella Principessa. Ed ecco che i nostri 4 amici sono riuniti insieme per lottare contro il malefico Wart!!! Un'innovazione di questo episodio è il fatto di poter scegliere tra 4 personaggi diversi, dalle differenti caratteristiche, e ciò ogni volta che si perde una vita: il gioco è anche un pochino più basato sul genere avventura (ma poco-poco) data la complessità dei labirinti, l'evoluzione della storia, e la possibilità di spostarsi in un'altra

dimensione. I nostri cari protagonisti hanno anche una riserva di energia (indicata da contenitori a forma di cuoricini rossi, il cui numero può variare durante l'avventura se si raccolgono dei funghi). Inoltre, possono salire in groppa a quasi tutti gli animali per scroccare un passaggio o per ribaltarli, prendendoli in braccio. La loro arma, e quindi anche disciplina, favorita è il lancio di oggetti (soprattutto di verdure ma anche bombe, blocchi, ecc.). *Super Mario Bros. 2* è forse l'unico che si discosta così tanto dal sistema dei suoi predecessori e dei suoi successori. Il che però non gli toglie niente per quanto riguarda l'interesse, anzi....



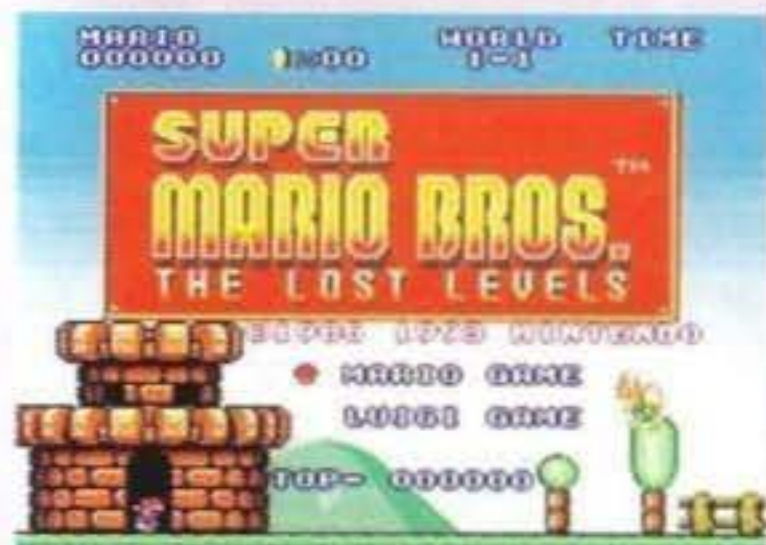
Il nuovo look non può che giovare al vecchio baffone! La semplicità si unisce alla cura per i dettagli.



Con quattro giochi su una sola cartuccia difficilmente i nemici vi verranno a noia. State sempre attenti e non dimenticatevi di beccare i funghetti.

"SUPER MARIOBROS. THE LOST LEVELS - 1986 -"

In sostanza si tratta di livelli supplementari o innovazioni (chiamatele anche pazzie!!!) dei programmatori che non hanno potuto essere infilate dentro la cartuccia di *Super Mario 1*. Per il resto l'obiettivo è sempre lo stesso, anche se il gioco già in partenza è più difficile. Durante il vostro cammino potrete poi trovare dei polipi che svolazzano per aria, dei funghi velenosi, e altre anomalie del genere. Veramente difficile e a volte impossibile!!!



Nei Lost Levels assisterete a una serie di follie scaturite dalla mente dei pazzoidi della Nintendo.

"SUPER MARIO BROS. 3 - 1990 -"

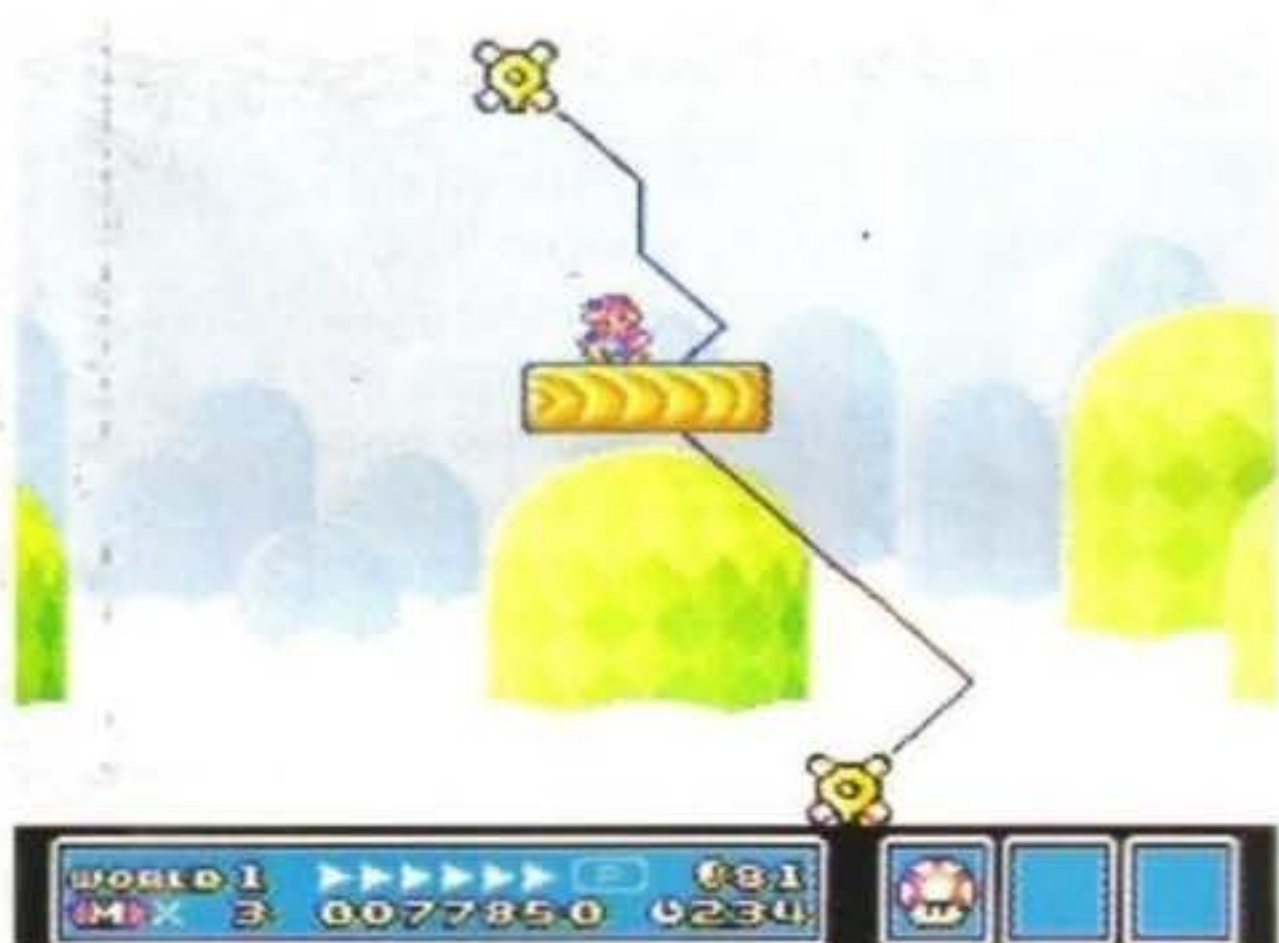


Questo titolo è più recente e magari ve lo ricordate anche! Poi è stato recensito sul mitico numero 1 di Gheim Pau! Ma passiamo alla storia... Il regno dei funghi è diventato da un po' di tempo un posto tranquillo, visto che Mario e Luigi lo salvano in ogni loro avventura, ma Bowser, il drago cattivo, continua a tramare nell'ombra. Dopo lunghe macchinazioni, decide di trasferirsi assieme ai suoi sette figli nel mondo dei funghi, per seminare zizzania! E così ruba le 8 bacchette magiche di ogni regno, trasformando i loro legittimi proprietari in animali. Ed ecco di nuovo ricomparire i nostri due fratelli idraulici.

Questo episodio è uno dei più divertenti di tutta la serie per la diversità dei posti che visiterete, ma anche per la grande varietà di nemici e soprattutto per i numerosi poteri che può acquistare Mario. Ormai è diventato un esperto nell'arte del travestimento e potrà quindi (oltre a diventare grande e sparare palle di fuoco) anche volare vestito da castore oppure eseguire salti altissimi travestito da rana. Un'altra possibilità interessante sta nel fatto che potete immagazzinare i power up nel vostro zaino per un uso futuro. Il gioco è molto più vasto degli altri precitati ed è il primo che rompe quella catena che costringeva il giocatore ad affrontare tutti i livelli in un ordine ben preciso. Questo per me è stato il principale motivo di acquisto della cartuccia!

dalla vita! Non vi basta avere la possibilità (e non è poco!!) di rigiocare a questi miti, o forse come me, di avere finalmente la possibilità di giocare a Super Mario 3 (L'unico gioco che può pretendere di rivalizzare con Super Mario World su SNES! Sigh... Mi è scappata una lacrima di gioia... sigh...).

Inutile però che pretendiate da me la recensione di ogni gioco.... Ormai li conoscete tutti (e sono stati già recensiti!), tranne magari l'episodio inedito chiamato The Lost Levels che sarebbe in pratica un raggruppamento di tutti i livelli che non sono riusciti ad inserire in Super Mario Bros. 1 (che pare abbiano



La varietà di situazioni di gioco offerta da questa cartuccia è impareggiabile. 16 Mbit non sono brucolini e alla Nintendo si sono assicurati di riempirli con il miglior materiale possibile.



Vi siete mai chiesti perché Mario assuma quella strana posizione quando salta. Noi no, ma ora cominciamo a essere assaliti da dubbi amletici.



La solita principessa che ci fa la solita tiritera sui suoi soliti problemi esistenziali con mostri di varie fattezze.

ribattezzato *Super Mario Bros. 2* in Giappone! Boh? SPQG!!!).

Un vantaggio comune a tutti è il fatto di potere salvare in ogni momento la posizione in una delle 16 slot disponibili (4 per ogni gioco!!!) il che faceva difetto a *Super Mario Bros. 1 & 2!!!* Non è un vantaggio da poco se considera-



te le dimensioni chilometriche dei giochi di Mario. Niente più sessioni interminabili con svenimenti finali!

Se fossi in voi, mi precipiterei nel negozio più vicino per accattarmelo... Radicale!

• Dupont

si rinrazia newel - mi



La politica della Nintendo basata più sul software che sull'hardware dà i suoi frutti!!!



La coda da proiezione permette al nostro idraulico preferito di svolazzare per aria. Cosa volete farci, anche a Mario stanno cominciando a venire le manie di grandezza.

"E C'È ANCHE MARIO BROS?"

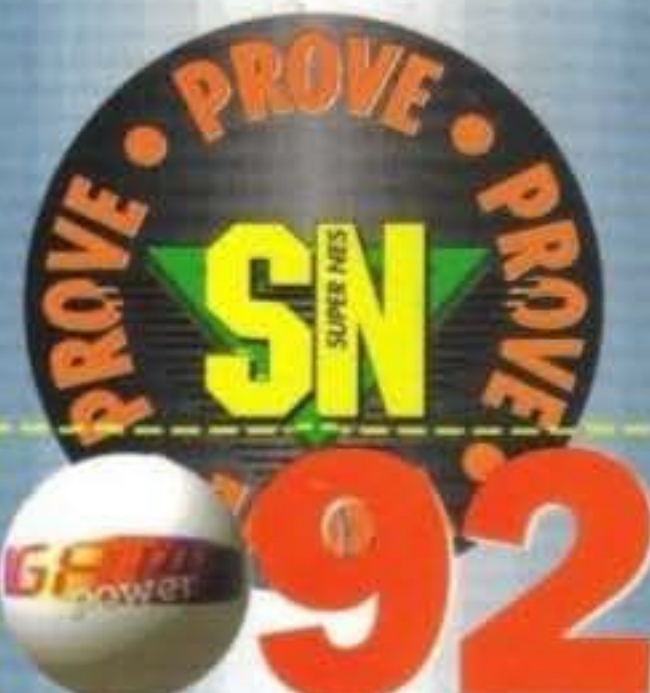
Eeeeeh Sì!!! Se giocate a *Super Mario Bros. 3*, nel menu d'inizio si può anche scegliere di giocare in modo Battle, cioè al vecchio gioco da bar Mario Bros.!!! Demenziale e divertentissimo!



Cosa nasconderanno questi tre cofani? Semplice, sono tutte le cartucce che Biomassa ha in prestito dalla reda!



Se Mario e il funghetto hanno così tante cose da dirsi potrebbero farci il piacere di dirle in una altro gioco.



GRAFICA	SONORO	GIOCA B	SFIDA
Il livello sono stati rifatti molto bene e sono più belli di quelli di Super Mario	Inconfondibile! La musica è sempre quella... appunto!	Dipende un po' dal gioco... i più recenti sono i più giocabili!	Ahaaaaa! Prima di finire tutti e quattro ce ne vorrà di tempo!!!
9	8	8	10

COMMENTO

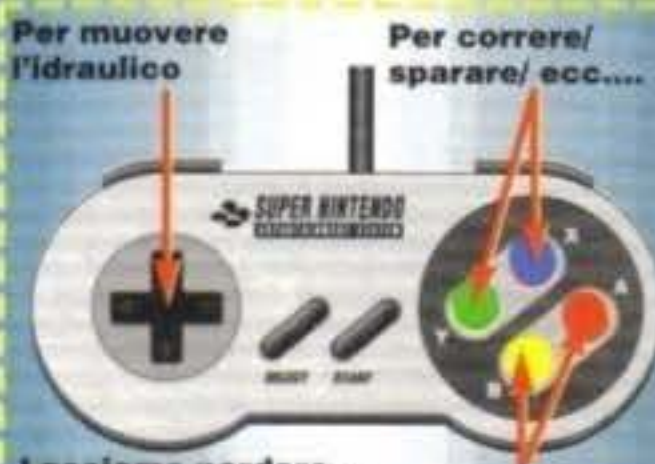
Pur non essendo originale (visto che è un remake di "vecchi" successi), questa compilation su cartuccia di pietre miliari nel campo videoludico è una vera bomba! Bisogna ammettere che i grafici e programmatori della Nintendo hanno fatto un ottimo lavoro trasferendoli dalla loro console a 8 bit a quella a 16 bit. Certo che le prime avventure di Mario oggi sembrano un po' sorpassate, tecnicamente parlando, ma sono sempre divertentissime. D'altronde di più non si poteva pretendere: lo speravo in qualche modifica nel sistema di gioco ma questo avrebbe implicato un cambiamento radicale di tutti gli episodi (il che sarebbe stato come crearne di nuovi! Mah...). I nostalgici apprezzeranno senz'altro... I più giovani magari potrebbero pretendere qualcosa di più! A me va bene così e mi fa dimenticare per un po' che un giorno magari (chi sa quando!) uscirà *Super Mario Bros. 5!!!*

SCHEDA TECNICA

Titolo **Super Mario All Star**
Casa **Nintendo**
Distribuzione **Gig**
N° Giocatori **1-2**
Continua? **Sì + 16 salvataggi!!!**
Livelli di difficoltà **1**

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO



Lasciamo perdere... Che ogni gioco ha la sua configurazione!!!

AGIRE & PENSARE

A O O O O O P



MORTAL KOMBAT



... Un'arena su un'isola sperduta... Delle forze occulte si scontrano... Un torneo infernale... Due uomini si combattono fino all'ultimo... uno solo sopravvive!!! Vi sembra il titolo di un film? Beh... ci siete quasi!!!

Raiden, quella mattina, si era già svegliato col fulmine storto. Quando il postino bussò alla sua porta alle 8:12, Raiden si chiese, spazzolandosi i denti, se incenerirlo subito o sentire cosa volesse. Poi in un atto di clemenza decise di ascoltare prima il postino e poi incenerirlo.

Evidentemente il postino era già stato informato del carattere poco socievole della nostra semi-divinità e si era premunito, ponendo la lettera raccomandata davanti alla porta, tenendosi a una buona distanza, megafono in mano e tuta isolante addosso. R: "Per tutti i Megavolts del mondo.... che vuoi!"

p: "ehm.... uhh... una raccomandata per lei.... Una firma qui.. prego!"

R: "Grrr.. urgh... (Rutttt!).... ZAPPP!!! Zottttt"

Il postino si allontanò con il blocchetto delle firme incenerito e i capelli dritti alla Billy Idol. Rayden, chiudendosi la porta alle

spalle, aprì la raccomandata e la lesse ad alta voce: "itulas iroilgim ieim I...." Dopo alcune ore passate a cercare di decifrare il codice, Rayden si accorse di leggere la lettera al contrario! Era l'invito a partecipare al leggendario combattimento mortale che metteva in palio il titolo di Grande campione. Esso non aveva più luogo da almeno 500 anni, da quando il torneo era stato corrotto dal malefico demone Shang Tsung (un demone che non prendeva solo la vita dei suoi avversari ma anche la loro anima, e spesso anche il loro conto in banca! Ahahaha!). Con l'aiuto del suo discepolo Goro (metà uomo, metà drago), Tsung domina la competizione da secoli... Oggi, si riuniscono nuovamente i 7 migliori combattenti del mondo, per cercare di portare via il titolo all'immondo personaggio, in un combattimento mortale!!!

Tutta'sta storia per introdurre un banale picchia-picchia!!! Banale??? Ummmh... Beh... non così tanto.... Insomma, nei panni

CHOOSE YOUR FIGHTER



(In alto) In Mortal Kombat potrete scegliere tra ben 7 guerrieri diversi! (sopra) Ecco Liu Kang che si esibisce nel suo super calcio volante speciale.

EVVIVA LA CENSURA!!!

Ma che bella cosa... Con la tutta la violenza che c'è al cinema e alla TV, ecco che adesso si mettono a censurare i video giochi... Man-naggia... che brutta storia... Risultato: Sulla versione SNES, le "fatalities" - le scene finali - più cruente sono state semplicemente sostituite da altre più "soft" e il sangue è sparito. Sulla versione MD dovete digitare un certo codice per avere diritto al sangue e alle "fatalities" (questa volta però identiche alla versione originale, il che va tutto a suo vantaggio!). La versione GB è praticamente uguale a quella SNES. Grazie... Grazie mille Nintendo! Avete rovinato un gioco stupendo! Grrr!



Questa mossa speciale di Raiden è veramente spettacolare... ma anche cattivissima!



Tie'...! Un bel pugno per mettere a posto la mascella di Johnny Cage! Certo che la posa è carina!

LE KOMBAT

MA CHI SONO???

Eccovi i vari combattenti di Mortal Kombat:



LIU KANG: Età: 24

Professione: Monaco Shaolin/ Pescatore

Colpi speciali: Palla di fuoco/ Calcio volante

Colpo finale: Doppio calcio rotante con uppercut finale!!!



KANO: Età: 35

Professione: Criminale, membro dell'organizzazione dei Draghi neri.

Colpi speciali: Palla di cannone/ Asce luminose

Colpo finale: Strappa il cuore all'avversario



JOHNNY CAGE: Età: 29

Professione: Attore

Colpi speciali: Shadow kick/ palla di fuoco

Colpo finale: Stacca la testa all'avversario (MD)/ Trapani l'avversario con un calcio (SNES)



SONYA BLADE: Età: 26

Professione: Tenente in una squadra di forze militari speciali

Colpi speciali: Stretta di gambe/ Raggio laser/ Salto alla "Superman"

Colpo finale: Un super bacio che vi brucia completamente!!!



RAIDEN: Età: Eterno!!!

Professione: Guerriero

Colpi speciali: Lancia scosse elettriche/ Tuffo in avanti/ Teletrasporto

Colpo finale: Fa esplodere la testa dell'avversario con una megascossa (MD)/ Uccide l'avversario con una scossa da 100.000 volt! (SNES)



SCORPION: Età: È un morto-vivente!!!

Professione: Vendicare la sua morte!

Colpi speciali: Lancio di un arpone/ Teletrasporto con un pugno in avanti

Colpo finale: Si toglie la maschera e brucia col suo alito l'avversario!



SUB-ZERO: Età: 32

Professione: Membro di un clan di assassini ninja chiamato Lin Kuei.

Colpi speciali: La palla di ghiaccio/ Scivolata

Colpo finale: Stacca la testa+spina dorsale all'avversario!!! (MD)/ Congela l'avversario e lo spacca in mille pezzi (SNES)



GORO: (lo potrete solo combattere!) Età: 2000 anni

Professione: Principe di Kutan

Colpi speciali: Ummmh ne ha tanti e sono micidiali... È un avversario molto difficile da battere!!!



SHANG TSUNG (il cattivone di fine gioco!!!) Età: Boh?

Professione: Fa il cattivo!

Colpi speciali: Bolle di fuoco e si trasforma in qualsiasi altro guerriero.

di uno dei 7 migliori combattenti del mondo dovrete partecipare a questo torneo letale, dove gli sconfitti non hanno nessun posto prenotato sull'aereo di ritorno. Per prima cosa dovrete affrontare, come al solito, tutti gli altri concorrenti, compreso il vostro gemello, per poi dover combattere due nemici alla volta negli "stamina match".

Sconfitti tutti i vostri concorrenti, affronterete il temibile Goro e infine il demone Shang Tsung!!!

Gli incontri si svolgono in maniera analoga a *Street Fighter 2* (il solito due su tre) con la particolare possibilità di poter "terminare" un avversario da voi sconfitto con una mossa speciale, più o meno cruenta (del tipo: ti stacco la testa con la spina dorsale o ti brucio completamente fino a ridurti a uno scheletro carbonizzato!!!). A vostra disposizione avete 5 pulsanti: un pugno alto, uno basso, un calcio alto, un altro basso e infine il pulsante della parata (vi ci vorrà un po' per abituarvi!). Ogni lottatore



Ecco Sonya Blade che si esibisce nella sua fantastica presa con stretta di gambe e ribaltamento incluso!!!



GRAFICA	SUONO	GIOCAB	SFIDA
10	8	8	8
Fantastico!!! Hanno fatto un bel lavoro!	Niente male per un Gameboy...	Qualche problemino di collisione con gli sprite ed è un po' lento!	Troppo facile!!!
8	6	5	5

COMMENTO

SNES Questa versione è senz'altro la più fedele all'originale dal punto di vista della grafica (wow!) e del sonoro (con dei sample da sballo). I personaggi sono animati benissimo e la giocabilità è rimasta quasi intatta. Dico quasi, perché è stato tolto il sangue e le "fatalities" originali. In compenso il gioco è molto veloce, animato in modo strepitoso e con degli sprite enormi. Ahhh, che piacere giocare! Soprattutto in due! Chi sa che non ci sia un supercodice segreto, che permetta di avere il sangue e magari le mosse originali? Mah, si saprà col tempo!!! Ecco finalmente una decente alternativa a Street Fighter 2. Accattatevelo tranquillamente, non ve ne pentirete!

GB Realizzare MK su GB ha già dell'incredibile. Fatto bene ancora di più. Dal punto di vista grafico, la cartuccia è un vero gioiello. Peccato soffra di alcuni difetti nella giocabilità, soprattutto per quanto riguarda le mosse speciali, sia molto facile anche nei livelli più alti, e sia decisamente lento. Per di più è stato eliminato un personaggio (Johnny Cage) per mancanza di spazio. I comandi sono stati studiati in modo intelligente e c'è anche la possibilità di linkare 2 GB. Un giochino decente che potrebbe interessare una buona parte di voi!

SOTTO CONTROLLO



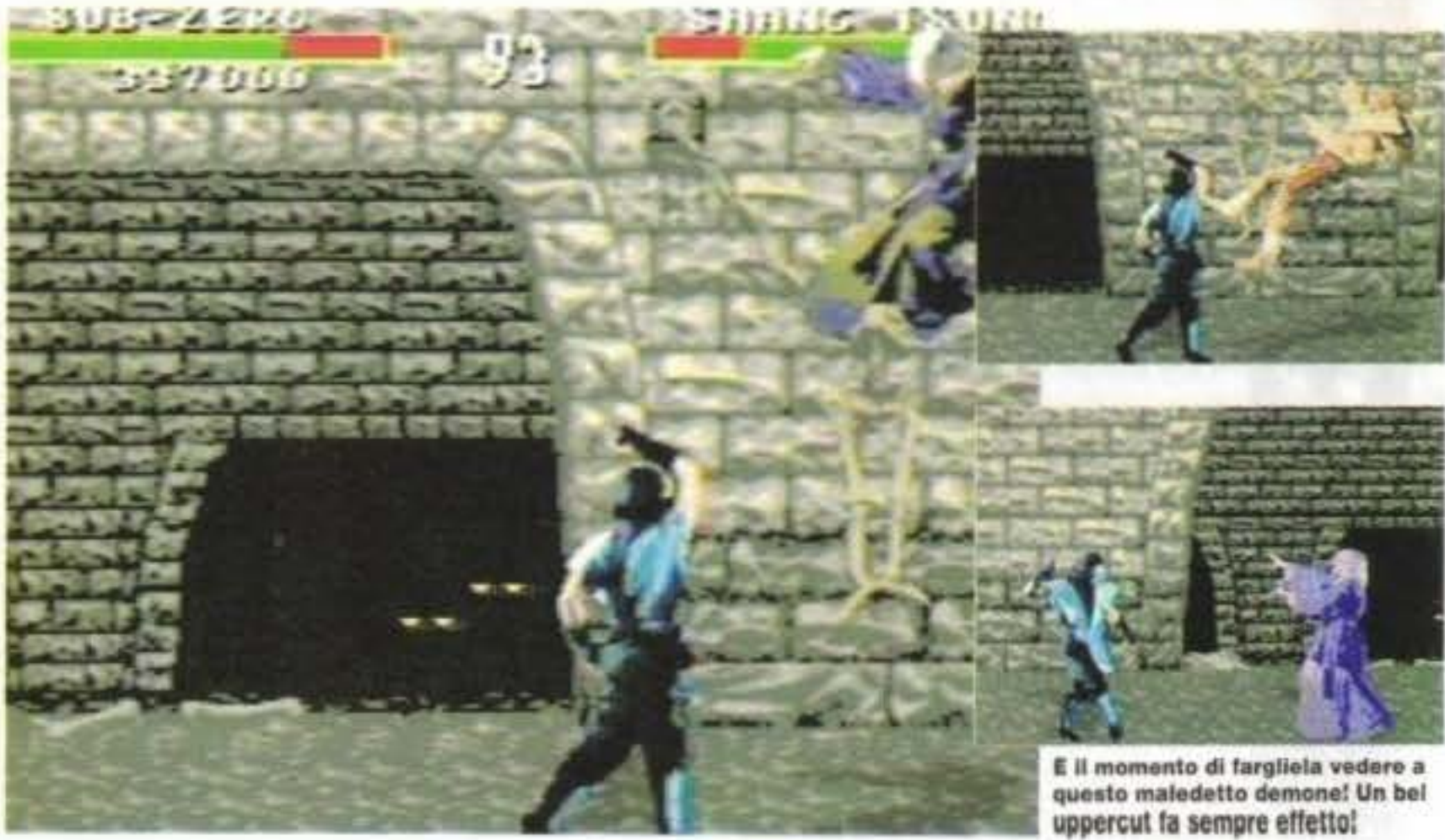
Nella versione MD Sub Zero strappa al suo nemico la testa assieme alla spina dorsale (Bleah!)...



...Mentre Johnny Cage stacca la testa della sua vittima con un pugno!



Ecco il misterioso Ninja verde con cui potrete combattere se scoprite come!!!



E il momento di fargliela vedere a questo maledetto demone! Un bel uppercut fa sempre effetto!

SUPER GABOLA PER LA VERSIONE MD!!!



Ecco la super Gabola per tutti i possessori di Megadrive. Lasciate scorrere la presentazione e quando vedrete sfilare una lunga schermata di solo testo, quando appaiono le parole "CODES OF HONOUR" digitate rapidamente: A, B, A, C, A, B, B. Le scritte dovrebbero colorarsi di rosso e dovrete sentire un urlo in sottofondo. Adesso potrete giocare alla versione incensurata. Galattico!!!

ha in serbo qualche colpo speciale, spesso spettacolare (come il shadow kick di Johnny Cage, o l'arpionata di Scorpion!!!).

Ogni tanto avrete il privilegio di esibirvi in una piccola prova di forza e destrezza, spaccando mattoni, pietre, incudini, diamanti, ecc... Infine, se sarete abbastanza abili da scoprire come, potrete combattere anche contro un avversario supplementare nascosto nel gioco (vi dirò solo che si trova nello scenario del ponte... a voi il compito di scoprire come farlo saltare fuori!!).

La grafica del gioco è stata interamente digitalizzata (tramite la tecnica chiamata Rotoscoping, che consiste nel filmare veri attori e digitalizzarli poi su computer!!!) e il sonoro è assolutamente fantastico, con ottime musiche e un sonoro digitalizzato veramente impressionante.

Due problemi che sorgono sono la mancanza di un tasto pausa e il fattaccio della censura (vedi box!!).

Raiden Winnnnnnnnns!!!!

SIII... SPACCHIAMO TUTTO!!!

Ogni tre incontri potrete sfogarvi dimostrando la vostra abilità (cioè la vostra capacità di smanettare velocemente con i pulsanti del joypad) nel rompere blocchi di legno, pietra, ferro, ecc... Devo dire che dà una certa soddisfazione!!!



• Dupont



Certo che con l'arpione Scorpion ci sa fare...! Prima aggancia il nemico e lo avvicina, poi... Scegliete voi!



Raiden non è proprio un buon vincitore! Si diverte a carbonizzare le sue vittime dopo averle battute!



Su SNES, Sub Zero congela completamente il suo avversario e lo rompe in mille pezzi con un calcio. Yiaik!



GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SPIDA
6	7	8	8

COMMENTO

MD

Dal punto di vista del sonoro, della grafica e dell'animazione, questa versione è nettamente inferiore a quella per SNES. In compenso bisogna ammettere che la giocabilità è leggermente superiore e che il fatto che ci siano il sangue e le mosse finali originali accrescono notevolmente l'interesse globale della cartuccia. Per di più il campo di gioco è leggermente più lungo, lasciando così più spazio per il combattimento. Possessori di Megadrive, questa cartuccia vale oro per voi!

SCHEDA TECNICA

Titolo	Mortal Kombat
Casa	Acclaim
Distribuzione	Leader
N° Giocatori	1-2
Continua?	Sì, crediti variabili!
Livelli di difficoltà	5

PICCHIADURO

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE



TIME GAL



"-A destra! Vai a destra!... No, ora devi andare in basso e sparare!

-Piantala! Lo so... -Attenzione! Vedi che non ti ricordi!?

-Ma se continui a urlarmi nelle orecchie! Lasciami stare, mi hai fatto perdere un altro omino!

-Eh, già! Sta a vedere che sono stato io!..."

Quante volte vi sarà capitato di vivere una scena come questa? Voi siete tranquillamente impegnati in un'avventura al laser, in sala giochi, e si avvicina un personaggio sinistro... Un ragazzino alto con capelli neri e untati, occhiali e l'aria allampanata. A Milano un simile personaggio viene chiamato "Prufesur", a Napoli "O Professore", ma comunque sia, in tutta Italia viene temuto per il suo influsso maligno. Si mette vicino a voi e vi recita a memoria tutte le mosse indispensabili per finire *Dragon's Lair* o *Space Ace*... Anche se le sapete già, anche se avete finito il gioco diverse volte, non potrete facilmente sottrarvi a questo rituale d'iniziazione videoludica.

Time Gal vi riporta a quei bei tempi in cui molti sfogliavano Videogiochi (tutti i "veterani", insomma NdR) e si passava il tempo al bar sotto casa tra partite a *Mad Planets* e sfide a *Gyruss*, quando il lasergame era una novità strabiliante e chi riusciva a portare a termine una di queste avventure veniva immediatamente avvol-

to da un alone di rispettoso e carismatico mistero.

Si tratta, infatti, di un lasergame realizzato con cartoni animati (ovviamente trasformati in immagini in full motion video) in stile giapponese. Il vostro compito è catturare un micidiale terrorista che si è impadronito di una macchina del tempo e che tenterà di farvi fuori in tutte le epoche, dall'era dei grandi sauri alla seconda guerra mondiale, dal cappa e spada del Settecento fino all'anno 3000 e alle guerre stellari...

La novità rispetto a un normale gioco al laser è che ogni tanto vi si presenterà una schermata in cui dovrete scegliere cosa fare, cliccando sulle opzioni presenti sullo schermo (rigorosamente in ideogrammi giapponesi, purtroppo): dovrete andare per tentativi (a meno che non conosciate a menadito la lingua del sol levante), ma ricordandovi la forma degli ideogrammi potrete memorizzare anche queste scelte e proseguire senza troppi problemi (oppure potrete affidarvi al box allegato!).



"Use the force, Luke...", Fate fuoco contro queste astronavi e poi schizzate verso il basso e il gioco è fatto.



Anche quando perdete una vita le sequenze sono sempre diverse e divertenti... Magra consolazione, vero?



Contro il pirata Barbanera nel '600: un duello di cappa e spada con tutte le carte in regola.



(sopra) Una corsa contro il tempo inseguiti da motociclisti cyberpunk impazziti.



In alto a sinistra: un bel colpo di laser e gli pteranodonti se ne vanno con le ali bruciacchiate. Subito sotto: è meglio saltare in fretta o vi beccherete quella roccia sulla cocuzza! Si tratta di un inseguimento sui carrelli delle miniere alla Indiana Jones. Sopra: c'è bisogno di qualche commento? Sparate, perdiana! Sparate!

Se all'inizio le schermate vi daranno una sensazione negativa, andate avanti a giocare un po', cercando di ripetere lo stesso schema e di memorizzare le varie mosse; vedrete che dopo qualche tentativo, *Time Gal* dà una certa assuefazione, (un desiderio di andare oltre, di vedere la sequenza successiva, che è tipico di questo genere di giochi)... De gustibus, per carità, ma dato il mio proverbiale spirito critico nei confronti dei precedenti prodotti Wolfteam (di realizzazione decisamente più scadente) se è piaciuto a me, buon lasergame a tutti.

• **Scarlet**

si ringrazia console generation - mi



Mostri spaziali tentano di bloccarvi con la loro putrida ragnatela... uno zombi salta fuori e se ce la farete via a manetta

MA DE CHÉ, 'AO?

Quando vi apparirà il primo schermo di opzioni, nel quale dovete scegliere col cursore una delle azioni possibili da compiere, vi verrà spontanea l'esclamazione: "Aò, ma me sta a pià per culo?". Niente paura... Non è necessario capire tutte le sfumature; basta memorizzare gli ideogrammi delle scelte giuste. Per darvi una mano li abbiamo elencati qui sotto. (E poi dite che non vi vogliamo bene!).

- 上に逃げる
- 逃げる
- 舟船に飛びうつる
- 海に飛び込む
- へりに飛びうつる
- 下をくぐる
- 上に逃げる
- へりに飛びうつる

- 1) 65.000.000 di anni fa: un mostro marino cerca di spiaccicarvi contro una roccia.
- 2) 30.000 anni fa: dei cavernicoli tentano di acchiapparvi con una rete.
- 3) 1588 d.C.: una nave pirata vi sta bombardando con i cannoni.
- 4) 1941 d.C.: vi trovate nel bel mezzo di una battaglia fra portaerei e sottomarini.
- 5) 1991 d.C.: altro scenario bellico (ma in che guerra? Forse in Iraq?).
- 6) 2001 d.C.: dei ragazzotti su moto anti-gravità tentano di farvi la pelle.
- 7) 3001 d.C.: siete rinchiusi in una base con un enorme robot deciso a friggervi per bene.
- 8) 3000 d.C.: i mostri biobiosi hanno ucciso l'equipaggio di un'astronave.



GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
7	10	6	7

COMMENTO

Se possedete un Mega CD giapponese (o di altro standard con apposite modifiche) e siete appassionati di manga & company, se siete di quelli che perdevano le ore e milioni di lire al bar ai tempi di *Space Ace* e *Dragon's Lair*, allora *Time Gal* non può assolutamente mancare nella vostra ludoteca. La grafica risente delle restrizioni di colore del Mega CD, ma il sonoro e il divertimento sono assicurati, anche se la longevità, molto probabilmente, non è elevatissima. Consigliato a chi ha molta pazienza e non sceglie il joystick fuori dalla finestra dopo una serie di errori.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Time Gal
Casa	Wolfteam
Distribuzione	Import
N° Giocatori	1
Continua?	Sì
Livelli di difficoltà	3

LASERGAME

SOTTO CONTROLLO

Muove la ragazza nelle varie direzioni



Fuoco o scelta delle Opzioni

AGIRE & PENSARE



Super Turrican



"Dallo spazio più profondo, un urlo di disperazione giunge fino all'astronave Avalon 1...". "STOP!!! Ma cosa dici!!! Lo sanno tutti che nello spazio non ti può sentire nessuno!". "Sì nonno... Si fa per dire...!". "Passami un po' di gelato alla fragola invece di dire cavolate!"

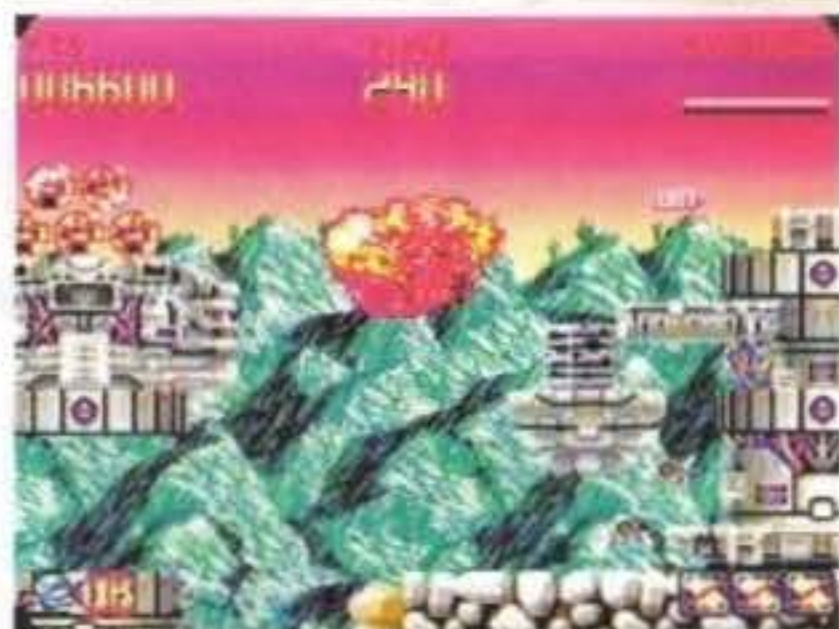
"È proprio vero che non si può fare niente contro la iella. Puoi portarti dietro tutti i portafortuna che vuoi, incrociare le dita, fare danze voodoo, ma quando la iella ti perseguita... non ti molla! Stavo per concludere il mio regolare turno di 1000 ore di pattugliamento nel sistema katakiano (e STAVO quindi per tornare a casa a bordo del Avalon 1), ed ecco che a poche ore dalla fine del mio turno, mi giunge un S.O.S dal pianeta Katakis. Ma guarda te! E pensare che se la chiamata mi arrivava qualche ora dopo ero fuori servizio e me ne lavavo le mani! Vabbeh dai... Invertiamo la rotta e andiamo a salvare questi poveretti. Ma perché mi sono arruolato nel corpo della USS Freedom!!!! Soldati...

Gli effetti di trasparenza sono realizzati alla perfezione, e sono piaciuti a tutti in redazione.



Infilate le tute potenziatrici e preparatevi allo sbarco.... Arrivano i Turricans!!! Yaaaaaah (sbataplash.. ahia!)"

Come avrete certamente capito, *Super Turrican* non è un corso accelerato di cucina ma bensì un feroce sparatutto ben fatto. Non importa sapere chi avete di fronte. Si spara e basta! Insomma bisogna perlustrare il pianeta per scacciare gli invasori. Chi vi ostacolerà non saranno solo i nemici (che tra l'altro sono quasi tutti dei robot), ma anche le avversità naturali come tempeste, torrenti di lava, tormenti di neve che hanno reso questo pianeta così ostile. E per finire c'è anche il solito, immancabile ed enorme



ARMI & BONUS

- PASTICCA ROSSA:** Mirragliatrice. Spara un cono di proiettili che va allargandosi più power up raccogliete.
- PASTICCA BLU:** Laser. Uno sparo sempre più concentrato e potente man mano che lo potenzierete.
- PASTICCA GIALLA:** Plasma. Quando un proiettile al plasma urta una parete si divide in tanti piccoli proiettili. Ottimo nei luoghi chiusi!
- OMINO:** 1 vita extra... cosa credete!!!!
- TONDINI ROSSI:** Più ne raccoglierete, e più punti avrete a fine livello!!!
- FRECCIA GIALLA:** Vi rende invincibile per non più di 10 secondi, poi...
- FIAMMA BLU:** La solita smart bomb extra! Fa sempre comodo!
- CUORE:** Energia extra. Se siete un po' giù è il momento di trovarne una!!!
- EXIT:** Indica l'uscita del livello, per qui non l'avessimo capito!

La grafica dei fondali non sarà eccezionale, Dupont ha ragione, ma vi assicuriamo che sorvolerete volentieri su questo difetto, affascinati dalla straordinaria giocabilità.



Questo è il boss della fine del primo livello. È identico al suo collega della versione per Game Boy, recensita nella preistoria di GP da Madoc.

guardiano di fine livello (quello della fine del primo livello è davvero spettacolare!!!). Come ogni squadra di assalto speciale che si rispetti, siete ben equipaggiati e lungo il cammino troverete moltissimi bonus e power-up per cambiare arma (4 diverse) o aumentare la potenza di fuoco. Avete a disposizione anche un utile raggio elettrico che può ruotare a 360° e mettere fuori uso per qualche istante i nemici colpiti e le solite smart bomb che disintegrano tutto quello che appare sullo schermo. Se proprio siete con l'acqua alla gola potete rotolare come un certo porcospino blu seminando ovunque missili e mine. Il gioco ha moltissime stanze e passaggi segreti. Gioco di piattaforme o sparatutto? un po' tutti e due! Un gioco stramaledettamente giocabile.... Oyeah!

• Dupont

Con un guerriero così la galassia può dormire sogni tranquilli.

I bonus di Turrican sono entrati nella storia degli sparatutto. E pensate alla sintesi vocale che li accompagna!



Dupont non esitare sali su quella roccia e vai a vedere che cosa ti aspetta oltre.



Questo buffone fa parte della banda "Siamo forti, siamo er mejo, e ci ammazzano sempre alla fine dei giochi".

PROVE • PROVE • PROVE

SN

85

GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
6	8	10	9

COMMENTO

Devo dire che la prima impressione è stata pessima. Puh! Che grafica... Devo ammettere, poi, che c'è talmente tanta concorrenza nel campo degli sparatutto che sono diventato piuttosto esigente (troppo?). Quello che mi è sempre rimasto impresso è Aldyn per il SuperGrafx. (chi se ne frega ndr). Comunque sia, continuando a giocare a Super Turrican, il gioco diventa avvincente e interessante. I livelli sono lunghi (per terminare il primo ci vogliono almeno 20 minuti). La difficoltà è dosata molto bene e aver miscelato sparatutto e gioco di piattaforme si rivela un'ottima scelta che assicura molto divertimento. Se si sovrasta sulla grafica un po' rudimentale, il sonoro è da sballo e la giocabilità è eccellente. Gli effetti speciali come il vento che vi spinge, i fulmini che illuminano il paesaggio, gli effetti di trasparenza sono stupendi. Se siete dei fanatici degli sparatutto questo gioco deve essere vostro!

SCHEDA TECNICA

Titolo	Super Turrican
Casa	SEIKA
Distribuzione	Import
N° Giocatori	1
Continua?	3
Livelli di difficoltà	3

SPARATUTTO

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

A O O O O P

STRIKER



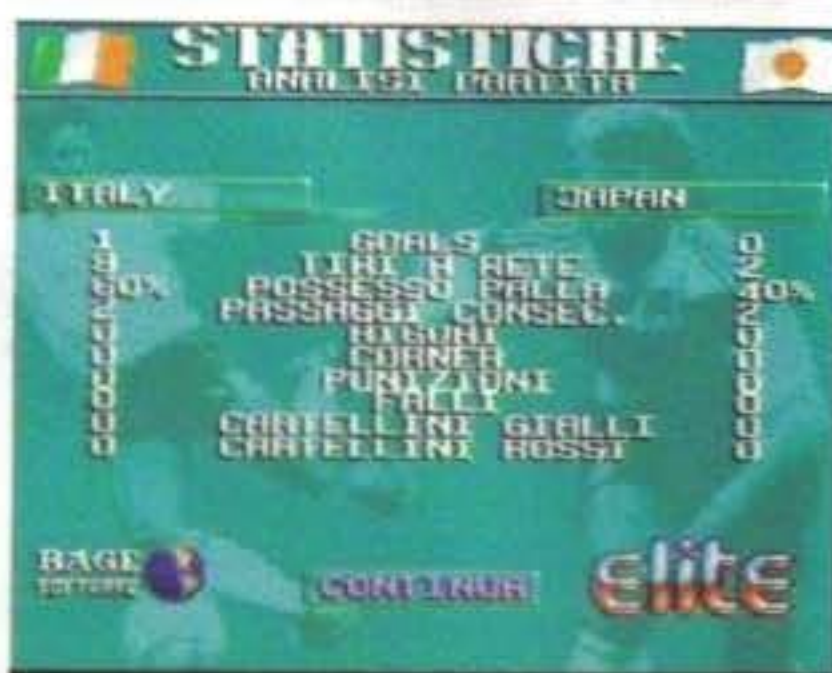
I possessori della super console di casa Nintendo hanno sempre avuto giochi di primissima qualità in tutti i generi eccetto uno: quello delle simulazioni calcistiche; che sia giunta l'ora di colmare questa lacuna?

Beh, se forse non diventerà un classico, sicuramente *Striker* verrà ricordato come il titolo della svolta e come il primo gioco di calcio degno di essere preso in considerazione dai super-nintendomaniaci appassionati di questo sport. Ma andiamo con ordine. Tanto per cominciare il gioco in questione condivide con il famoso *Super Soccer* il tipo di veduta, ovvero il campo disposto e inquadrato verticalmente, ma fortunatamente è anche l'unica cosa che i due titoli hanno in comune. D'altro canto questa scelta è molto discutibile in quanto non è possibile avere una buona visione di gioco, soprattutto se si attacca verso il basso, a causa del tipo di inquadratura che è rivolta principalmente verso la porta posta in alto. Comunque sono l'alta giocabilità e l'incredibile velocità di gioco le caratteristiche che risaltano immediatamente e che costituiscono la vera essenza del gioco, ovvero un calcio che vuole essere realistico, ma che nello stesso tempo vuole essere accessibile a tutti, immediatamente. Il realismo del gioco si fonda su molteplici aspetti che possono essere semplicemente elencati: undici caratteristiche

per giocatore, che lo personalizzano e lo rendono adatto ad una specifica posizione e funzione; tutti, o quasi, gli interventi possibili reali, con e senza palla, tra cui tiri a effetto, passaggi, rovesciate, colpi di testa, scivolate, ecc.; differenti strategie e tattiche di gioco; tutte le regole e tutti gli elementi peculiari di questo sport (cartellini, punizioni, regola del retro-passaggio, ecc.), eccetto il fuorigioco. Per quanto riguarda gli elementi che rendono immediato il gioco, basta citare l'effetto "palla calamitata al piede", ovvero,



La vera innovazione di *Striker* è questa linea che rappresenta la traiettoria dei tiri piazzati e dà un'ampia libertà al giocatore.

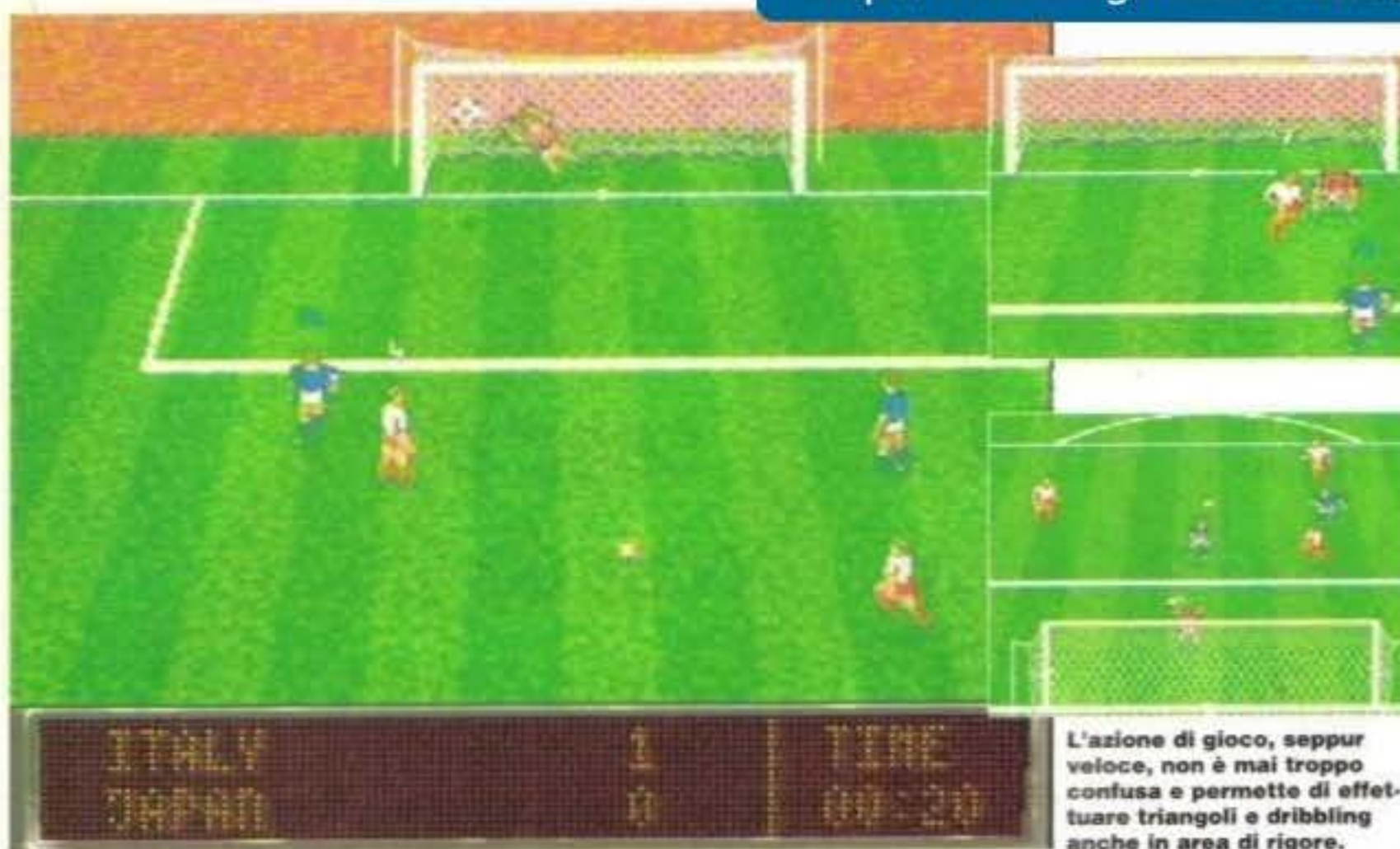


Questa schermata riassume l'andamento della partita fornendo le statistiche di ogni squadra.

TIRI PIAZZATI

La traiettoria dei tiri d'angolo e dei calci di punizione si imposta mediante l'ausilio di una linea tratteggiata. Per i rigori, invece, la direzione del tiro viene rappresentata da una freccina che si muove, automaticamente, da destra verso sinistra.





L'azione di gioco, seppur veloce, non è mai troppo confusa e permette di effettuare triangoli e dribbling anche in area di rigore.

MODIFICHE VARIE

Il gioco presenta una lista di ben sessantaquattro squadre nazionali. Esiste però un'opzione che consente di rivoluzionare il nome, la pelle e il colore dei capelli dei giocatori, oltre al nome e ai colori della divisa della squadra. Purtroppo non possono essere variati i parametri dei calciatori, ma in fondo ci va bene così!

quando il giocatore è in movimento, la palla si sposta con lui, senza bisogno di particolari attenzioni, il che permette al giocatore di concentrarsi di più sull'impostazione dell'azione di gioco. Questa potrebbe sembrare una grossa limitazione di gioco, in quanto risulterebbe più facile dribblare l'intera squadra avversaria che avventurarsi in improbabili passaggi, resi ancora più rischiosi dal tipo di inquadratura già citata, se non fosse per la caratteristica di resistenza di ogni calciatore che, in pratica, consiste nel far calare la velocità del giocatore in possesso della sfera, in misura proporzionale ai metri da lui percorsi.

•Log

CHE FO?

Le opzioni presenti sono davvero numerose; eccole in sintesi.

AMICHEVOLE - Classica partitella di allenamento che può essere disputata da uno o due giocatori. In questa sezione esiste un'opzione che consente di fare alcune scelte riguardanti le caratteristiche fondamentali degli atleti, tra cui il controllo di palla (che regola l'effetto palla-calamita), la velocità, l'effetto dei tiri, la velocità dei tackle, ecc.

SUPER-CUP - È una coppa a eliminazione diretta tra sessantaquattro squadre.

EL. DIRETTA MONDIALE - Si può scegliere sia il numero delle squadre da farvi partecipare: otto, sedici, trentadue o sessantaquattro; sia se esse devono essere guidate dal computer o da esseri umani.

LEGA MONDIALE - Un campionato cui partecipano un numero a scelta di squadre, massimo sedici; anche qui si può scegliere quali far tenere alla cpu e quali ai giocatori.

CALCETTO - Una simpatica variazione che permette di affrontare tutte le competizioni citate in versione indoor.

ALLENAMENTO - Permette di esercitarsi nel tiro dei rigori e nel controllo di palla.

NB - Per ogni competizione è anche possibile scegliere la durata della partita, la presenza delle regole FIFA e l'automatizzazione o meno del portiere.



COMMENTO

Certamente *Striker* è un gioco per tutti, ultra accaniti o meno. La sua immediatezza, la sua travolgente velocità di gioco e la sua bellezza estetica sono elementi che affascinano immediatamente. Forse a lungo andare può diventare un po' monotono, sia per la limitata veduta, sia per una strana malattia che aggride i giocatori che non sono selezionati e che non sono vicini all'azione (sembrano quasi fermi a guardare la partita). Sarebbe stato più esaltante vedere i compagni di squadra correre verso posizioni più inerenti all'azione, un po' come in *Kick Off*, invece di vederli tenere la posizione del modulo selezionato. Ma queste, in fin dei conti, sono particolarità che *Striker* non necessita per il suo scopo.

SCHEDA TECNICA

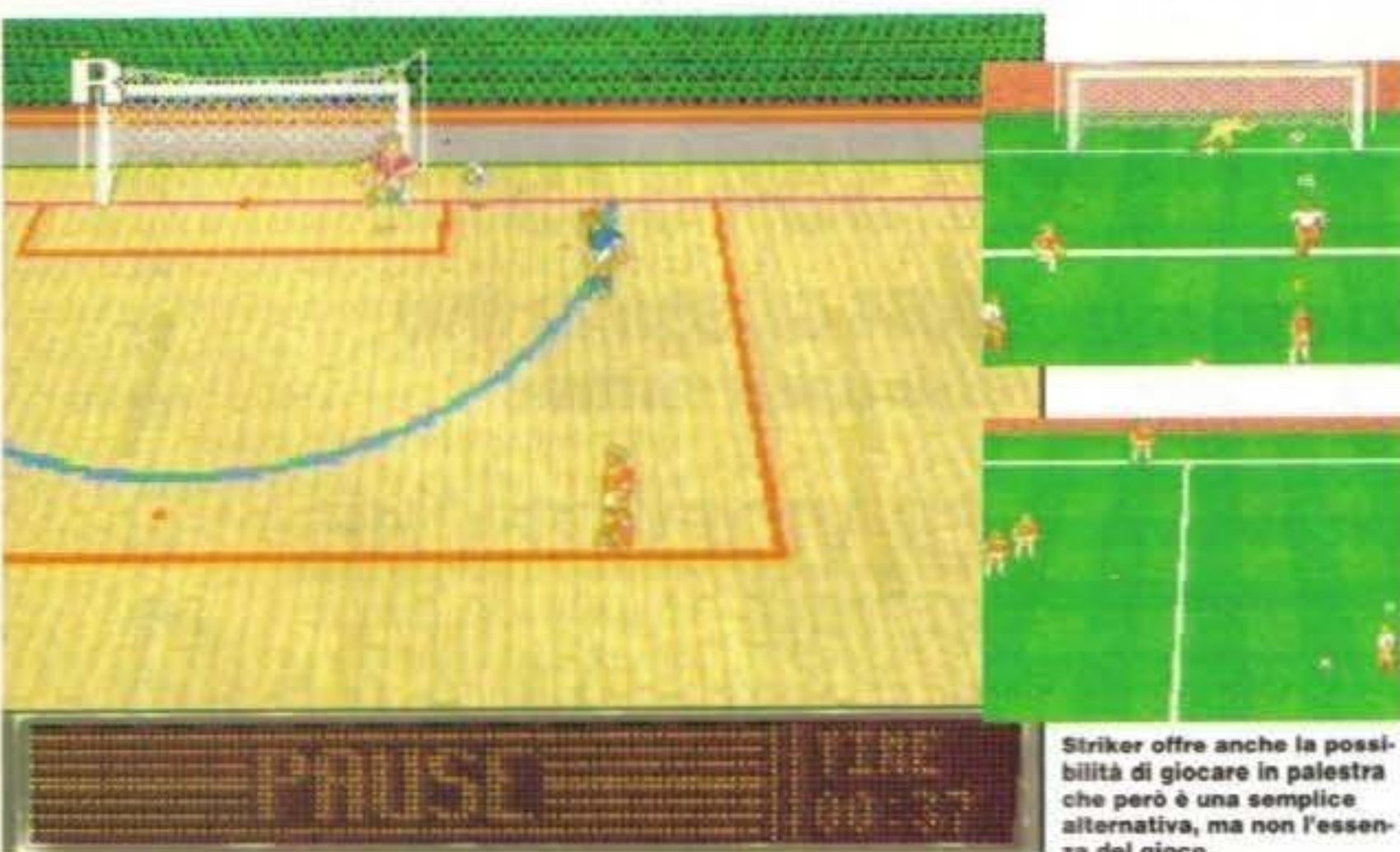
Tipo	Striker
Casa	Elite
Distribuzione	Leader
N° Giocatori	1,2,3,4,...
Continua?	Password
Livelli di difficoltà	4

SPORTIVO

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE



Striker offre anche la possibilità di giocare in palestra che però è una semplice alternativa, ma non l'essenza del gioco.

... **NON C'E' PARAGONE !**

Un ringraziamento speciale è senz'altro per Voi che, sempre più numerosi da tutta Italia, avete scelto noi per i vostri acquisti. Anche questo mese ci divideremo in quattro per accontentare tutti e, come al solito, ci riusciremo con grande soddisfazione. Per gli amici lontani basta una semplice telefonata per ricevere comodamente a casa la merce richiesta in due o tre giorni. A proposito, non dimenticate che le nostre cartucce sono originali. Tutte.

ATLANTIDE

COMPUTERS - CONSOLES - VIDEOGAMES - ACCESSORI

Tel+Fax 0362/354879

Via Martiri della Libertà. 14 20034 GIUSSANO (MI)

Orario 10.00-12.30 15.00-19.30 (Chiuso LUNEDÌ MATTINA)

SELEZIONE NOVITA' PER VIDEOTECHE.

ZELDA

LINK'S AWAKENING



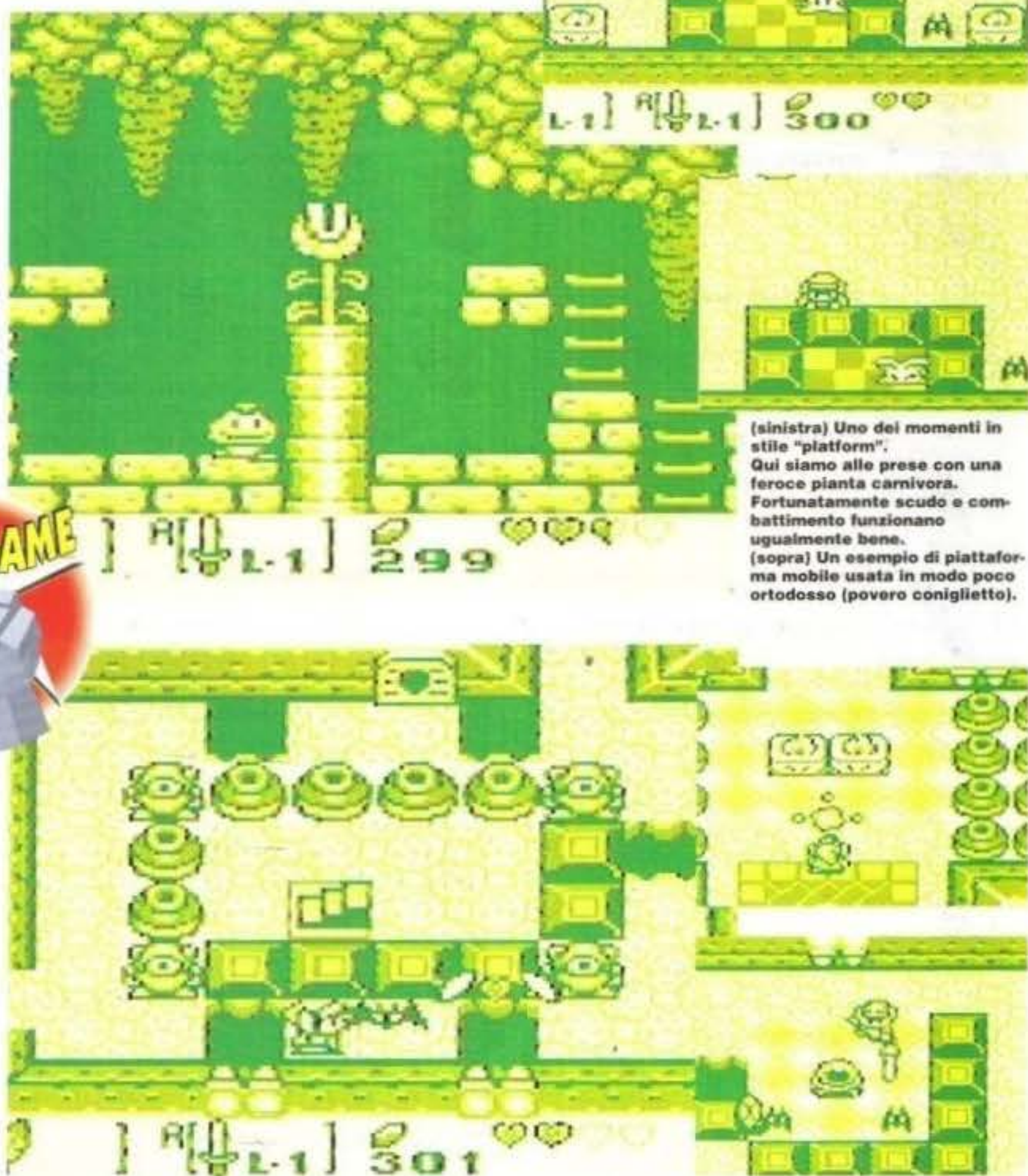
La tempesta sconvolge cielo e mare. Fulmini violetti solcano le nubi nere e vorticanti, avvolgendo gli alberi della nave in spettrali sudari di luce. Da ore infinite state lottando disperatamente con il timone. Siete soli...

Fortunatamente, come riporta anche l'autorevole Guida Pratica Ad Uso degli Avventurieri e degli Ammaestratori di Draghi, "nessun eroe travolto dalla furia dell'elemento liquido andrà incontro al suo destino ultimo; tale eroe, tuttalpiù, si risveglierà sulla spiaggia di un lido sconosciuto, con accanto una piacente fanciulla che, secondo i casi, si rivelerà essere una pastorella, la figlia del re, la figlia del re travestita da pastorella, una malvagia strega travestita da figlia del re travestita da pastorella" e così via, per altre quaranta pagine, sull'aria di una famosa ballata di Angelo Branduardi.

Nel caso del protagonista di *Zelda - Link's Awakening*, il lido misterioso è la sconosciuta isola di Koholint, e la fanciulla è Marin, una ragazza del luogo, il cui viso ricorda straordinariamente quello della principessa Zelda. La vista più notevole del posto è senz'altro l'enorme uovo incastonato nel cratere di un vulcano spento che si innalza nel cuore dell'isola. Secondo un'antica leggenda, che gli abitanti di Koholint prendono molto seriamente, dentro all'uovo giace addormentato il Pesce dei Venti, una creatura mitica il cui risveglio sembra essere legato alla venuta di un eroe straniero portato dal mare.

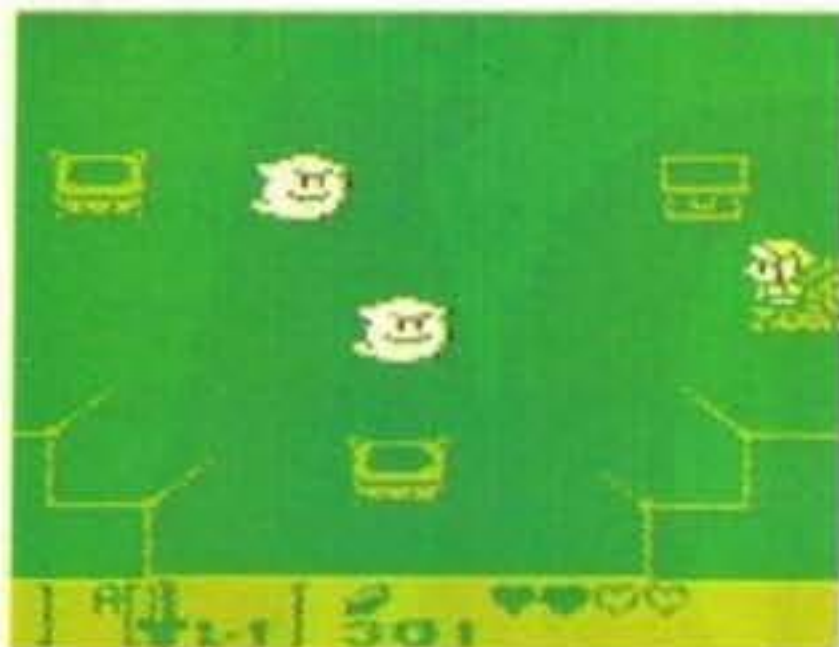
"E a me?" penserà subito il vicecampione europeo di *Turrican*. Domanda legittima. Purtroppo risvegliare il Pesce dei Venti sembra essere

l'unico modo, per voi, di andarsene dall'isola, e considerato che vi attendono urgentemente altrove, capite che non vi resta che piegarvi alla volontà degli sceneggiatori. Vi armate dunque di



(sinistra) Uno dei momenti in stile "platform". Qui siamo alle prese con una feroce pianta carnivora. Fortunatamente scudo e combattimento funzionano ugualmente bene.
(sopra) Un esempio di piattaforma mobile usata in modo poco ortodosso (povero coniglietto).

Una stanza che richiede più oggetti per essere superata: la piuma per saltare, il braccialetto per spostare massi e spada e scudo per combattere.



La mappa di gioco. Il riquadrino in alto mostra informazioni più dettagliate sulla zona evidenziata.



Angler Key

Face Key



Quelle che non trovate mai e non riuscite ad andare avanti e chiamate la hotline.



66 GAME POWER october 1993



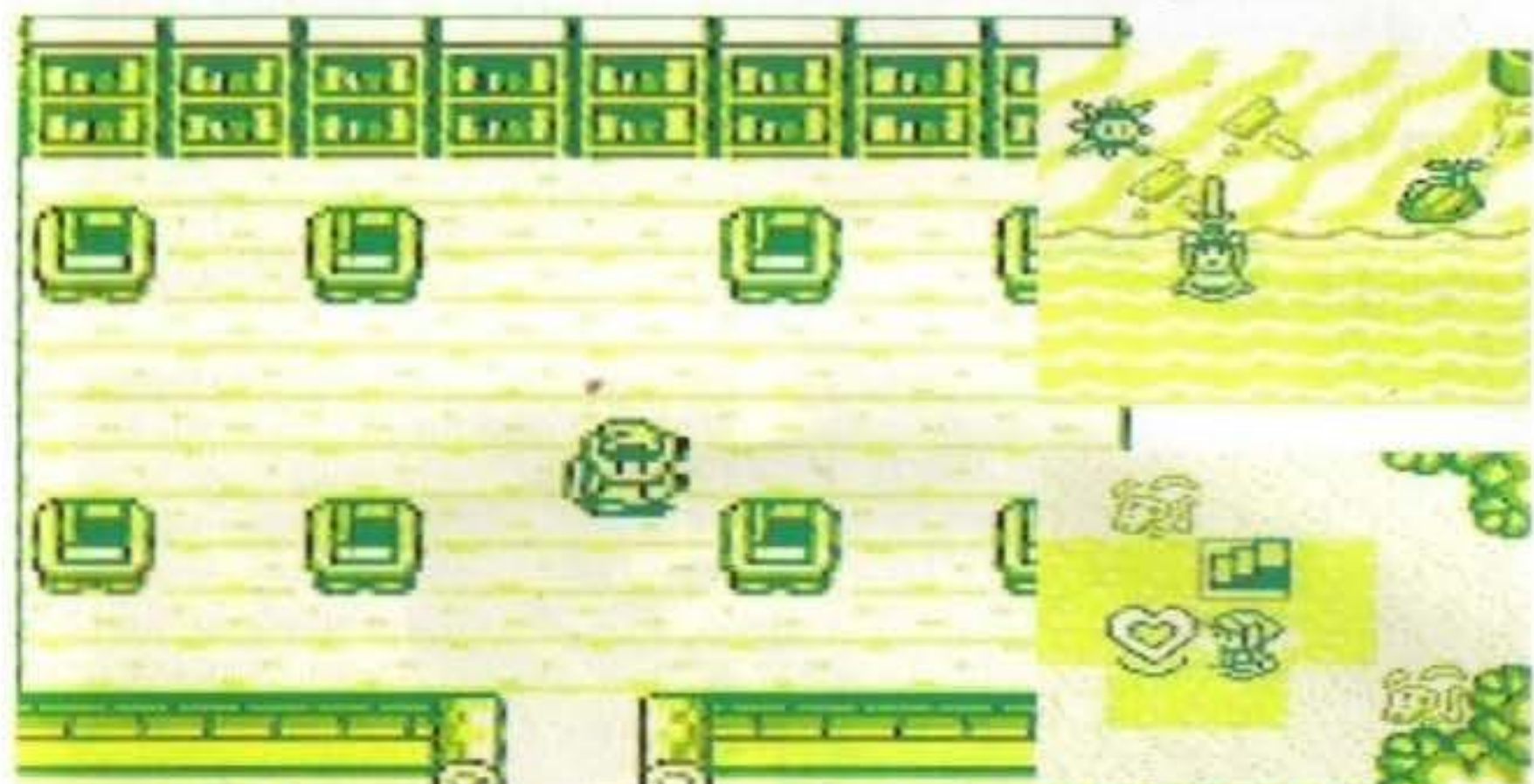
L-1] R[06 652

BOOM! E il mostro non c'è più.



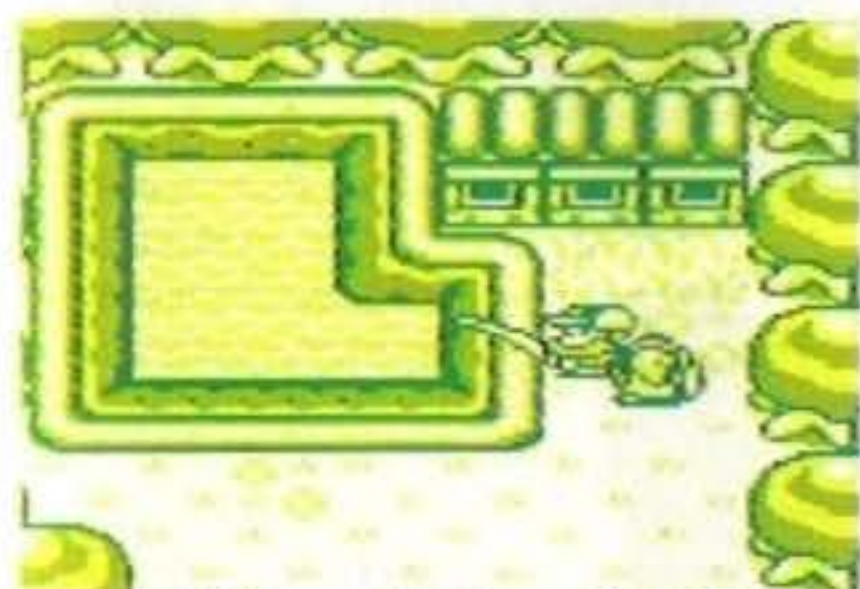
] R[000

Una delle abitazioni di "Villaggio Felice".



L-1] R[000

Due momenti magici: il ritrovamento della spada e quello del cuore che aumenta la nostra potenza.



L-1] R[1-1 003

Questo simpatico pescatore ci permette di accedere a un sotto-gioco nel quale... peschiamo!



L-1] R[1-1 003

Marin, una fanciulla misteriosa, allietta le nostre avventure cantando coinvolgenti melodie.

mostri uccisi lasciano regali come cuoricini che ripristinano l'energia vitale o gemme utili all'acquisto di oggetti di equipaggiamento. Le sezioni "indoor" sono identiche a quelle all'aperto ma, come in tutte le segrete che si rispettino, presentano il consueto assortimento di problemi, trappole e rompicapo. L'ordine con cui questi vengono presentati permette un apprendimento graduale delle "tecniche di sopravvivenza". Infatti, i problemi che si incontrano più avanti nel gioco sono spesso la combinazione di rompicapo più semplici incontrati in precedenza. Ogni segreta presenta inoltre due "Boss" di metà e fine livello che richiedono tecniche particolari per essere

tostati. Una trovata simpatica è che non si può morire. Se esaurite tutta la vostra energia (espressa in cuoricini) ricominciate dall'ultimo ingresso che avete attraversato (la porta di un edificio o l'entrata del dungeon).

La penalità per la morte diventa quindi la necessità di ripetere un tratto più o meno lungo di avventura. Infine, un comodo sistema di mappaggio automatico vi permetterà non solo di tenere traccia dei luoghi che avete già visitato, ma delle informazioni che avete raccolto - gentilmente memorizzate dal computer. E anche questa volta sono riuscito a non dire nulla della trama. Urrà!

• Raist



GRAFICA	SONORO	GIOCA B	SFIDA
Richissima di ambienti, mostri, oggetti, tutto molto dettagliato.	Simpatico, ma le musiche sono un po' ripetitive.	Combattete, esplorate, saltate, usate oggetti, tutto senza una sbavatura.	È un po' facile, ma lungo, in compenso, in alcuni punti è troppo difficile.
9	7	9	7

COMMENTO

Uao e riuao! Erano anni luce che una cartuccia per GameBoy non mi divertiva così. A dire il vero, dai tempi di *Final Fantasy Adventure*, la megavventura sempre nei cuori di me e Scarlet. *Zelda - Link's Awakening* è altrettanto vario e coinvolgente. La trama è un po' meno bella, ma ci sono più cose da fare e da scoprire. Sinceramente non so quali critiche muovere a questa cartuccia, per recensire la quale ho dovuto combattere a morsi e sputi con Dupont. Forse l'unico vero difetto è che in alcuni punti il gioco si "blocca" improvvisamente, a causa di un enigma un po' troppo difficile o illogico. Decisamente consigliato. Punto.

SCHEDA TECNICA

Titolo	The Legend of Zelda - L.A.
Casa	Nintendo
Distribuzione	GIG
N° Giocatori	1
Continua?	si
Livelli di difficoltà	1

AVVENTURA

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE
A O O O O O P

JURASSIC PARK



È il film del momento, il gioco del momento...ehi! Un momento, mi pare proprio di scorgere, laggiù, appiccicato ad un monitor, un ormai conosciutissimo esemplare di Tirrannosaurus Fex...Neon, non ruggire, please!!!

IL MEGLIO TRA VALIUM & C.

DARDI BLU: Contengono del tranquillante ma l'effetto che si ottiene dura molto poco e per di più vi ci vorrà un cospicuo numero di questi aggeggi per afferrare un bestione di grosse dimensioni.

DARDI ROSSI: contengono una dose più massiccia di tranquillante e l'effetto soporifero è più lungo, inoltre ne basta uno per far crollare anche i dinosauri più imponenti.

LA PISTOLA A ENERGIA: trasmette una scarica elettrica che fa cadere a muso in giù qualsiasi malcapitata vittima. La potenza della scarica sarà maggiore quanto più a lungo avrete tenuto premuto il pulsante di fire. Attenzione però, anche l'effetto di quest'arma è limitato nel tempo!

GRANATE A GAS: sprigionano un gas che mette temporaneamente al tappeto i lucertoloni.

LE GRANATE D'ARGENTO: sono l'unica arma per distruggere definitivamente il nemico.

LE GRANATE ROSSE A CONCUSSIONE: esplodono mettendo ko "gli amici" per parecchio tempo.

MISSILI: immobilizzano gli avversari per un discreto periodo di tempo.



Jurassic Park è già leggenda! Il prestigioso film che ha spopolato in mezzo mondo è uscito da poco anche in Italia e già se ne parla, anche se non mancano le solite polemiche, come del degno successore di mitiche pellicole come Guerre Stellari e poche altre. A ruota seguono i titoli per Amiga, PC e anche (e vorrei vedere) per le nostre mitiche console! In questa versione a 16 bit per il MD troviamo tutti gli ingredienti che hanno fatto grande la pellicola.

Tutto ha inizio nel parco adibito alle maestose creature del giurassico: tirannosauri, triceratopi, brontosauri...tutti frutto di un'avanzatissima ricerca genetica che ne ha permesso la clonazione da poche cellule riesumate da antichissimi fossili. Non tutto, però, pare andare per il verso giusto, dato che i dinosauri sembrano voler rivendicare il loro primato cronologico (e non solo cronologico) rispetto agli uomini, facendone tante belle polpette! Toccherà a voi nei panni dell'ormai mitico Dottor Grant, paleontologo di fama mondiale, liberare i vostri compagni dalle grinfie di quei bestioni. Per riuscire a farlo dovrete affrontare

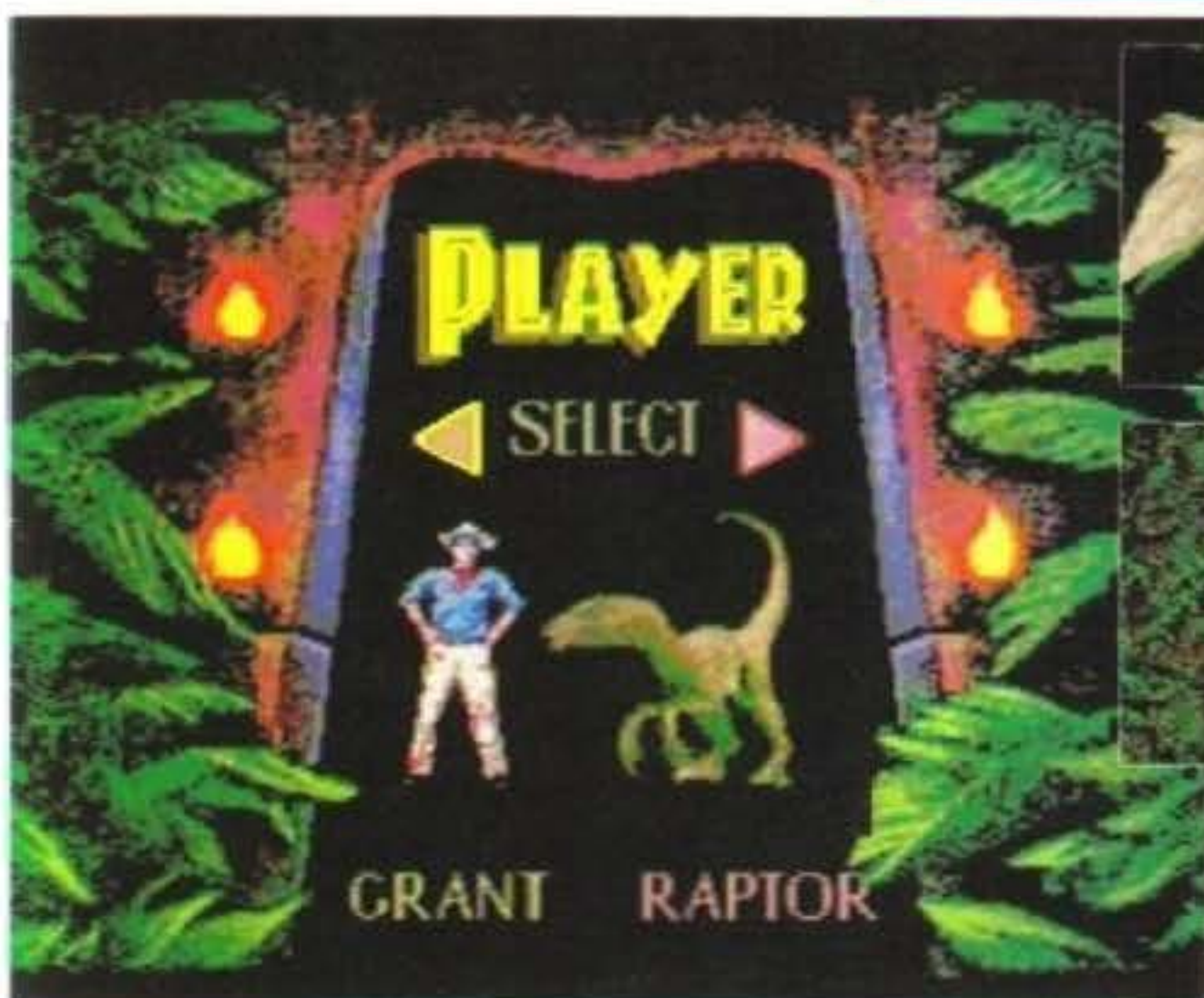
parecchie situazioni difficili nel corso dei numerosi livelli che vi si presenteranno dinanzi, prima fra tutte l'insidiosa giungla ricostruita nel parco. Ovviamente le bestiole non



La battaglia fra umano e Velociraptor entrerà nella storia del cinema. Non sappiamo se entrerà in quella dei videogiochi, comunque per un po' ci si potrà divertire.



Sul motoscafo non vi illuderete certo di essere al riparo dai feroci rettiloni, vero?



(In alto) Nel film di pterodattili non se ne vedono proprio, comunque non guasta un po' di varietà, perciò che siano benvenuti anche loro. (A sx) Rettile o umano? A voi l'angosciosa alternativa!



Tenetevi forte che cominciano le rapide! Anche questa sezione non trae direttamente spunto dal film, peccato.



Chiunque abbia visto il film difficilmente si riuscirà a togliere questo recinto dalla mente.



Se temete di fare questa fine, non preoccupatevi. Vi succederà molto più spesso di quanto crediate.

FERMI O VI BRU... VI BRUCIOOO!!!

LA BATTERIA: vi farà recuperare una parte di energia sprecata dal vostro fucile a proiettili tranquillanti.

IL GASOLIO: vi servirà nella sezione in cui dovrete utilizzare il gommone per scendere le rapide. Ricordatevi di scendere sempre a fare rifornimento ogni volta che vedrete una di queste taniche, altrimenti potreste trovarvi in mezzo a un vortice d'acqua senza poter controllare il vostro gommone!

KIT DI PRONTO SOCCORSO: sarà molto utile per ripristinare la vostra barra di energia.

• Red Fury



GRAFICA	SONORO	GIOCAB	STORIA
9	9	7	8

COMMENTO

Mi aspettavo un gioco come questo dopo tutto il putiferio che è saltato fuori con l'uscita del film, e devo dire che non mi ha affatto deluso. Anche se si possono contestare certe animazioni non perfettamente riuscite in alcuni passi dell'avventura non si può non ammirare la grafica davvero curata e la miriade di animazioni del personaggio principale che, come ai bei tempi di *Prince of Persia* ne fa davvero di tutti i colori. Se a tutto ciò si aggiunge un sonoro suggestivo e coinvolgente e si shakerà per bene, avremo un cocktail di avventura e giocabilità che fa di questa cartuccia un titolo da tenere presente!

SCHEDA TECNICA

Titolo	Jurassic Park
Casa	Sega
Distribuzione	Giochi Preziosi
N° Giocatori	1
Continua?	Password
Livelli di difficoltà	3

AZIONE

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE



THE SUPER

SHINOBI 3



Torna sugli schermi il ninja più famoso dei videogiochi: Joe Musashi, pronto a lanciare shuriken anche in *The Super Shinobi 2* o, se preferite, *Shinobi III: Revenge of the Sword Master*, rispettivamente il titolo giapponese e americano del seguito di *The Super Shinobi* e *Revenge of Shinobi*. Un appello: piantatela con 'sti cambi di nome, per la Maiella!



I ninja sono come il prezzemolo, vedi pagina ed ecco che ti assaltano a destra e a sinistra.

LO ZEN E L'ARTE DELLA MANUTENZIONE DELLA KATANA

Non ci riferiamo alla favolosa Suzuki Katana, ma alla spada di Joe che è altrettanto "speciale" in termini di prestazioni. Il ninja conosce le arti segrete della magia applicate alle tecniche di combattimento ed è quindi in grado di effettuare delle super mosse ("ninjitsu") che lasceranno di stucco i vostri avversari. A dire il vero, anche da questo punto di vista, non si segnalano grandi novità rispetto a quelle del precedente episodio. Vale comunque la pena di vederle in dettaglio:

- 1) **MIJIN:** Grazie ai suoi poteri ESP, Musashi è in grado di esplodere letteralmente in aria con intuibili danni per nemici che stazionano nelle immediate vicinanze. Autocombustione spontanea estremamente dirompente, non vi pare? L'esplosione non provoca perdite di energia a Joe, mentre i nostri avversari scompariranno in una nuvola di fumo.
- 2) **IKAZUCHI:** uno schermo elettrico difende Joe dai colpi avversari; purtroppo non dura molto, quindi usatelo solo in condizioni d'emergenza (vedi avversari di fine livello).
- 3) **KARIU:** Un drago di fuoco incenerisce gli avversari più appiccicosi. Spettacolare, ma niente di nuovo dal fronte occidentale...
- 4) **FUSHIN:** permette al nostro eroe di compiere dei salti incredibili, superando anche gli ostacoli più impervi. Dura un intero livello, per fortuna.

The Super Shinobi è stato uno dei primi giochi che ho visto per Mega-drive, più di tre anni fa. Ne è passato di tempo, da allora, ma resta tuttora una delle cose più massicce che abbia giocato sulla console Sega. Per questo motivo, aspettavo il seguito con una certa trepidazione. "In tutto questo tempo - mi sono detto - i programmatori avranno inventato rivoluzionari scenari in cui ambientare le avventure di Joe, nuove funamboliche mosse, magari avranno perfino migliorato la struttura del gioco", basti vedere cosa è riuscita a fare la Konami con *Super Contra* per SNES. Niente di tutto questo, o meglio, "poco di tutto questo": *The Super Shinobi 2* è rimasto quel gioco d'azione a scorrimento prevalentemente orizzontale che sta a metà tra *Rolling Thunder* e *Strider*, già visto e rivisto ad abundantia prima ancora di essere giocato. A dire il vero, avevo già intuito che qualcosa non stava andando per il verso giusto qualche mese fa, quando la Sega aveva ritirato dal mercato anglosassone la prima versione di *TSS2*, stroncata dalle riviste del settore, per riprogrammarne in tutta fretta alcuni livelli e ovviare ai bug presenti, ma quella che state leggendo è la recensione della versione definitiva del gioco (non si sa mai).

Joe Musashi non ha cambiato look, e sembra che persino i suoi nemici siano più o meno rimasti lo stesso. Merito delle creme antirughe? Chi lo sa, intanto il malefico Neo Zeed, apparentemente disintegrato nell'episodio precedente, è risorto e desidera

vendicarsi. Ed è qui che comincia il gioco vero e proprio, che si dipana attraverso sette livelli discretamente lunghi, popolati da una serie di avversari insidiosi che vanno necessariamente eliminati. Foreste, grotte, laboratori scientifici: sembra che Joe bazzichi sempre negli stessi luoghi... Al termine di ogni sezione c'è l'immane mostro finale, un luogo comune in questo genere di giochi, fino alla resa dei conti con Zeed. Un altro elemento ricorrente sono i power-up disseminati qua e là, tra i quali però si mimetizzano le deleterie bombe ad orologeria che



Non avete come un senso di déjà vu che vi assale quando meno ve lo aspettate.

avevamo già disprezzato nel primo episodio. La grafica è a tratti molto buona, suggestiva talvolta, ma alterna stranamente alti e bassi. Non mi convincono del tutto le animazioni: a parte Joe, alcuni personaggi sembrano muoversi a scatti. Un po' come in *Strider II*: mentre il personaggio principale è animato in maniera eccellente, alcuni avversari si muovono in maniera ambigua. Il sonoro è all'altezza del gioco: ritroviamo i temi di Yuzo Koshiro che aveva già realizzato la colonna sonora di *Super Shinobi*. Il parlato è a metà tra lo scaracchio e Ciotti, ma si può sopraspedere. Francamente deludente il livello di difficoltà: giochelo a livello NORMAL e lo finirete in un giorno. Longevità non ti conosco... Setate invece HARD sin dalla prima partita e lo apprezzerete meglio, lo consiglio anche ai principianti. Buono il numero di mosse disponibili, molto facili da realizzare con il joypad, anche se alcune, pur essendo visivamente spettacolari, sono abbastanza inutili in termini pratici. *Super Shinobi 2* è immediato e coinvolgente, anche se non offre sufficienti ragioni per essere rigiocato una volta che lo si sia completato. La sindrome di *Golden Axe* è in agguato, e, da fan sfegatato della serie, mi auguro di vedere un terzo episodio migliore dei due precedenti, se mai uscirà (e uscirà, ne sono certo). Per favore, Sega, non rovinare un mito videoludico: piuttosto finiscila qui...

• MBF

Si ringrazia Console Generation - Milano



Ma che brutto posto per andare in giro da soli. Fortunatamente con uno shinobi-to ben affilato si fanno miracoli.



SIAMO A CAVALLO!

L'unica vera innovazione del gioco sono due sezioni molto arcade che interrompono un ritmo di gioco altrimenti prevedibile e quasi stucchevole. Nella prima cavalchiamo un magnifico destriero, nell'altra è possibile pilotare una sorta di surf-ski a reazione. Segnaliamo le ottime animazioni del livello "ippico", che emulano in maniera spettacolare quelle viste in *Sengoku 2* per Neo Geo. La corsa a bordo del jet-ski (che ritroveremo anche in *Rolling Thunder III*, della Namco) è velocissima: in entrambi in casi dovrete evitare le insidie naturali quali rocce o peleriti, a seconda del contesto, e gli assalti (frontali e non) dei ninja cattivi. Niente male davvero.



naturali quali rocce o peleriti, a seconda del contesto, e gli assalti (frontali e non) dei ninja cattivi. Niente male davvero.



GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
8	7	7	7

COMMENTO

Sembra che la Sega abbia esaurito tutte le trovate, dopo il primo *Shinobi* e il buon *Shadow Dancer*. Oddio, non che il gioco sia brutto, anzi è giocabile e divertente, solo che sarebbe bastato impaginarsi un po' di più per rendere *Super Shinobi* un seguito memorabile. Così com'è resta consigliatissimo ai fan della serie, anche perché gli ultimi slash'em up usciti sono veramente desolanti (*Golden Axe III* e *Strider II* per citare i casi più eclatanti), ma non è certo una capolavoro di programmazione. Personalmente lo preferisco nettamente a *X-Men*, ma se non amate Joe Musashi alla follia forse vi conviene aspettare *Rolling Thunder III*.

SCHEDA TECNICA

Titolo	The Super Shinobi 2
Casa	Sega
Distribuzione	Import
N° Giocatori	1
Continua?	3
Livelli di difficoltà	4

AZIONE

SOTTO CONTROLLO

Le varie mosse sono configurabili via menu. E' possibile effettuare combinazioni di mosse. All'inizio del gioco i vari tasti corrispondono a:

Salta. Se premuto due volte permette di realizzare un super salto



Lancia shuriken, utilizza la spada; se premuto con C, corrisponde al calcio volante

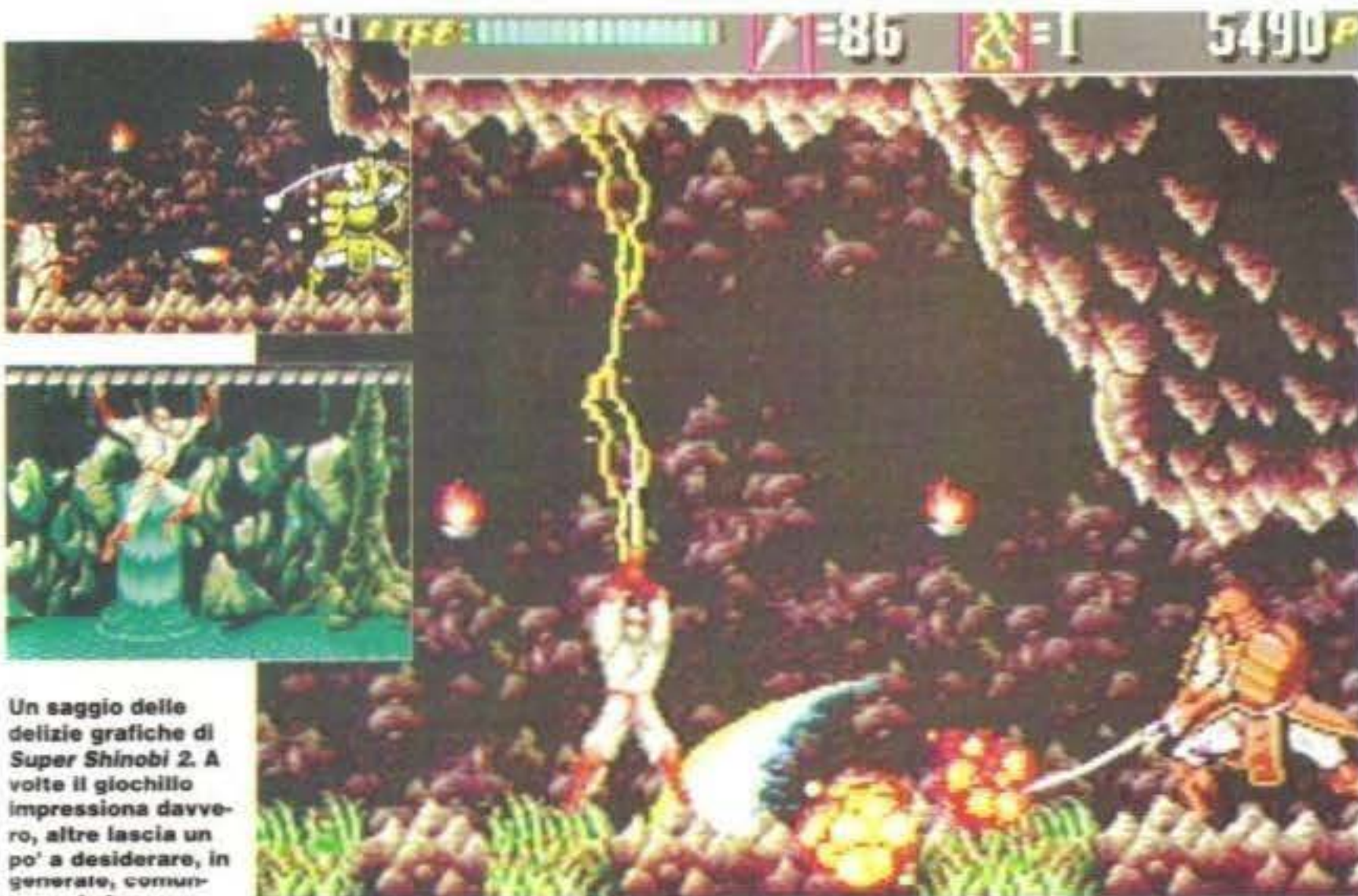
Ninjitsu o super-arma

AGIRE & PENSARE



ottobre 1993 GAME POWER 71

http://www.oldgamesitalia.net/



Un saggio delle delizie grafiche di *Super Shinobi 2*. A volte il giochillo impressiona davvero, altre lascia un po' a desiderare, in generale, comunque, ci siamo.

Raging Fighter



Roba da matti! Sette combattenti sette! Opzione di gioco a due con il Game Link! Opzione torneo nella Omega League! Mosse speciali e combinazioni da *Street Fighter 2*! E tutto sul vostro Game Boy? No, aspettate... Prima di correre a comprarlo almeno finite di leggere!...

Signore e signori, ecco a voi il miglior picchia-duro mai apparso sul portatile di casa Nintendo: *Raging Fighter*!

La storia è molto semplice e anche abbastanza simpatica: il popolo dell'Universo Alpha ha addestrato per sette millenni un ristrettissimo gruppo di praticanti di arti marziali e tecniche segrete. Per fare in modo che siano sempre competitivi e in piena forma ogni anno si tiene un torneo in cui questi combattenti, conosciuti come Omega League, combattono fra di loro per il titolo di Più Potente Mortale dell'Universo.

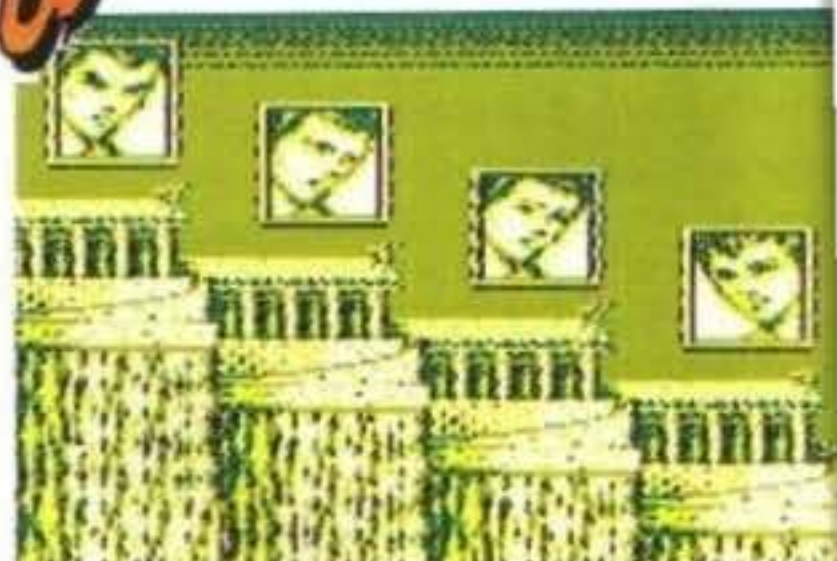
Se riuscite a sconfiggere tutti i nemici dovrete anche affrontare la parte oscura di voi stessi e uscirne vincitori... Solo così potrete aspirare all'agognato titolo e dimostrare di essere i più grandi. Ogni personaggio ha dalle venti alle quaranta mosse diverse, alcune normali e altre che si possono effettuare soltanto con combinazioni speciali, proprio come in ogni



altro titolo di questo genere che si rispetti! Si va dai calci rotanti in volo, come Ken o Ryu, alle palle di fuoco, ai salti altissimi con pugni rotati, ai colpi multipli, ecc. ecc.

Lo schermo principale, oltre ai due atleti, mostra il solito metro per i danni e il timer. Prima di cominciare appare la scritta "Fight!"... Vi ricorda nulla?

Insomma, siamo nel classicismo più assoluto! Con due cartucce e due GB, collegati in Game Link, potrete sfidare



Una panoramica sui primi tre lottatori che possiamo selezionare, sembrano tutti molto seri vero?



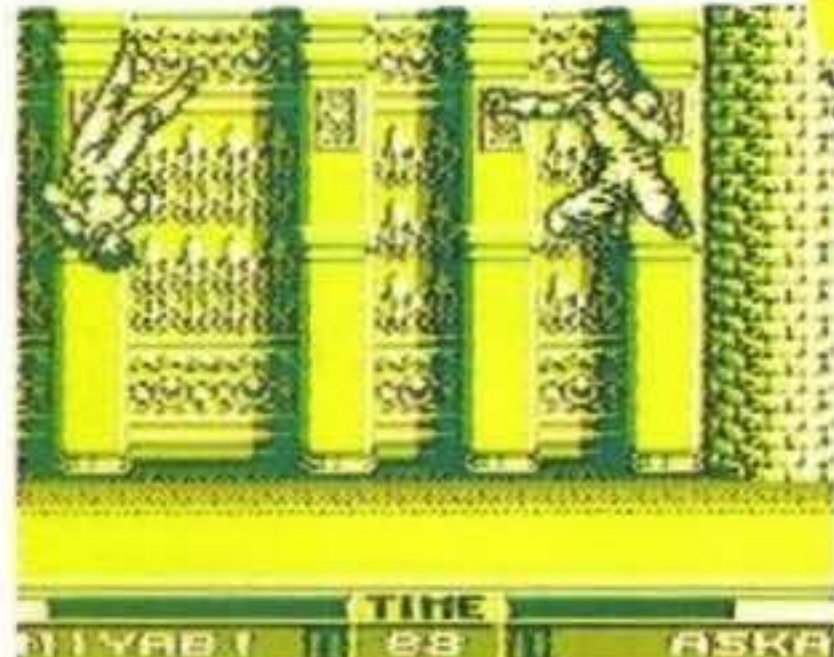
I quattro lottatori ai cui doveri sostenere i colori della Omega League.



Una bella ginocchiata sul muso, quello che ci vuole...



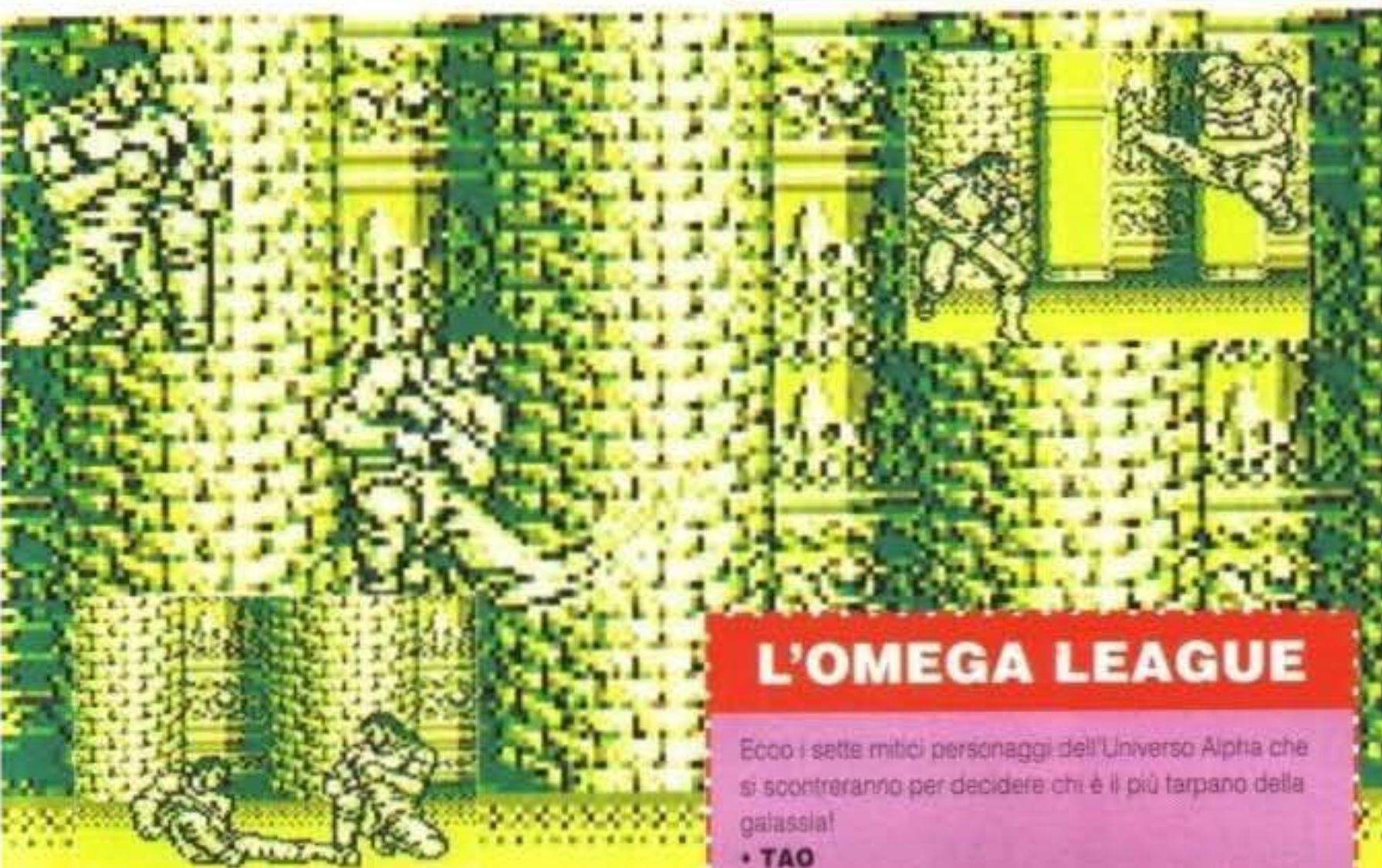
Ah! Mi sa che ci arriverà una bella mazzata alle spalle adesso!



La lottatrice che salta a gambe in su rassomiglia moltissimo a una cinesina di nostra conoscenza!



La grafica del gioco riesce a mantenere una discreta qualità anche se ammirata da vicino.



Questa scivolata è a dir poco micidiale, usatela con cura.



La schermata qui proposta alla fine del combattimento riporta il viso tumefatto del lottatore sconfitto.

i vostri amici con tutti i personaggi a diversi livelli di difficoltà! Il sonoro è buono: molte musiche ed effetti realizzati davvero bene, alcuni personaggi hanno anche il loro personale grido di battaglia; la grafica, invece, poteva essere realizzata con un po' di varietà in più: gli sprite dei personaggi sono ben fatti e veloci ma i fondali sono sempre uguali (la cosa viene giustificata dal fatto che gli scontri avvengono sempre nella stessa torre, anche se a piani diversi). Una mancanza del tutto trascurabile, comunque, data l'enorme giocabilità e la longevità di questo titolo (la stessa di ogni buon picchiaduro che si rispetti e cioè media per quanto riguarda il torneo a un giocatore ma lunghissima per il gioco a due, che è anche la parte più divertente). Va bene, d'accordo, la scuola è raccomandata e le vacanze sono solo un ricordo (anche se nel momento in cui scrivo è pieno agosto, eh! eh! eh!), ma provate un po' a indovinare a cosa si giocherà sotto i banchi durante questo inverno?

• **Scarlet**

L'OMEGA LEAGUE

Ecco i sette mitici personaggi dell'Universo Alpha che si scontreranno per decidere chi è il più tarpano della galassia!

• TAO

Vantaggi: buona agilità e aggressività

Punti Deboli: potenza, resistenza e difesa nella media

Attacchi Speciali: Calcio-Rasoio: sinistra, giù, destra, pulsante "A".

Spezza-Cranio: saltate sopra il nemico, premete giù e il pulsante "A".

• VANDAL

Vantaggi: attacca bene sia a distanza che in corpo a corpo

Punti Deboli: salta lentamente, potenza moderata

Attacchi Speciali: Super-Salto: destra, giù, destra, pulsante "B".

Calcio-Mulino: giù per un secondo poi a destra e pulsante "B".

• ASKA

Vantaggi: potente in corpo a corpo, precisione negli attacchi.

Punti Deboli: limitata agilità, forza e resistenza nella media.

Attacchi Speciali: Salto 1-2-3: destra, sinistra, destra, pulsante "A".

Lampo di luce: sinistra, giù, destra, pulsante "B".

• BULK

Vantaggi: molto forte, ottima difesa e resistenza

Punti Deboli: lentezza, evita il combattimento in corpo a corpo.

Attacchi Speciali: Testata del toro: destra, destra, destra, pulsante "B".

Gomitata dirompente: saltate sul nemico e premete giù e "B".

• MIYABI

Vantaggi: salto e agilità fuori dalla norma, buon corpo a corpo (ehheheh) e attacchi a mezz'aria.

Punti Deboli: potenza limitata, bassa resistenza.

Attacchi Speciali: Doppia ginocchiata: giù, su, pulsante "A".

Ruota distruttiva: giù per un secondo, poi su e pulsante "A".

• RUOH

Vantaggi: ben bilanciato tra difesa e attacco.

Punti Deboli: rimane spesso sulla difensiva.

Attacchi Speciali: Fugno di fuoco: sinistra, giù, destra, pulsante "B".

Spezza-mascella: giù, sinistra, destra, pulsante "B".

• SHADES

Vantaggi: ben bilanciato tra difesa e attacco, potente attacco, forza eccezionale.

Punti Deboli: nessuno di rilievo

Attacchi Speciali: Palla di Fuoco: sinistra, giù, destra, pulsante "B".

Uppercut: giù, sinistra, destra, pulsante "B".



GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
8	9	9	9
I fondali potevano essere realizzati con più varietà.	Ottimo, sia per la colonna sonora che per i vari effetti.	Perfetto anche nel sistema di comando. Buona realizzazione.	Difficile al punto giusto e con molti livelli di difficoltà.

COMMENTO

En, sì, ragazzi... Era proprio ora che venisse fuori un bel picchiaduro in stile SFII per il piccolo grande Game Boy, il portatile che io preferisco in assoluto come rapporto prezzo/prestazioni. I personaggi sono molto simili tra loro, nell'aspetto, ma differiscono di molto nelle tecniche e nel tipo di fatica che è necessario usare per sconfiggerli. Non pensate di riuscire a finirlo alla prima partita con le stesse due mosse! Vi servirà un bel po' di studio e di prove... Grazie al cielo c'è una splendida opzione di "pratica" con la quale potrete misurarvi in alcune "amichevoli" con chiunque desiderate.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Raging Fighter
Casa	Konami
Distribuzione	Import
N° Giocatori	1/2
Continua?	Sì
Livelli di difficoltà	4

PICCHIADURO

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE





NEWEL[®] srl
COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES
20155 MILANO - VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO:
02 - 33000036 (5 linee r.a.)

OFFERTE del MESE

ALIEN STORM	L. 49.000
ALTERED BEAST	L. 39.000
AQUATIC GAMES	L. 59.000
ART ALIVE - DISEGNO	L. 29.000
BATMAN	L. 59.000
BED O MAN - FLIPPER	L. 39.000
BLOCK OUT	L. 29.000
BONANZA BROS	L. 39.000
CENTURION	L. 69.000
CHUCK ROCK	L. 69.000
CIKI CIKI BOY	L. 59.000
COLOMUS	L. 49.000
CRACK DOWN	L. 29.000
CYBORG JUSTICE	L. 69.000
DHANA	L. 39.000
DARK CASTLE	L. 69.000
DARWIN 4081	L. 29.000
DAVID ROBINSON BASKET	L. 49.000
DICK TRACY	L. 59.000
DONALD DUCK QUACKSHOT	L. 49.000
EA HOCKEY	L. 49.000
EL VIENTO	L. 59.000
F-Z AXIS	L. 39.000
FAERY TALE	L. 49.000
FATAL LABYRINTH	L. 69.000
FATAL REWIND	L. 49.000
G-LOC	L. 59.000
GAIN GROUND	L. 29.000
GALAXI FORCE II	L. 49.000
GOLDEN AXE II	L. 69.000
GHOSTBUSTERS	L. 69.000
GLOBAL GLADIATOR	L. 69.000
GOLDEN AXE II	L. 59.000
GOODS	L. 59.000
GRANADA	L. 39.000
GREENDOG	L. 59.000
HEAVY UNIT	L. 29.000
HELLFIRE	L. 39.000
HOME ALONE	L. 69.000
JAMES BOND 007	L. 59.000
JAMES POND II	L. 49.000
JEWEL MASTER	L. 39.000
JOE MONTANA II	L. 49.000
JORDAN VS BIRD	L. 69.000
KID CHAMALEON	L. 49.000
KING BOUNTTY	L. 49.000
MEGAPANEL	L. 49.000
MYSTIC DEFENDER	L. 59.000
NINJA BURAI FIGHTING	L. 39.000
PAPERBOY	L. 69.000
PGA TOUR GOLF 2	L. 59.000
PHELIOS	L. 39.000
POWER MONGER	L. 59.000
PRO FOOTBALL	L. 39.000
RAIDEN TRAD	L. 39.000
RAINBOW ISLAND	L. 69.000
REVENGE OF SHINOBI	L. 59.000
ROAD RUSH	L. 49.000
ROGER C. BASEBALL	L. 59.000
SAINT SWORD	L. 39.000
SD VARIS	L. 39.000
SONIC	L. 39.000
SONIC II	L. 59.000
STORMLORD	L. 29.000
STREET OF RAGE	L. 49.000
SUPER HANG-ON	L. 69.000
SWORD OF SODAN	L. 39.000
TALE SPIN	L. 69.000
TECNOCOP	L. 39.000
TERMINATOR	L. 59.000
TETRIS	L. 49.000
TIGER	L. 29.000
TOM JAM EARL	L. 39.000
TRASIA	L. 39.000
TURBO OUTRUN	L. 59.000
TURRICAN	L. 49.000
TWIN HAWK	L. 49.000
TWINKY TALE	L. 49.000
UNIVERSAL SOLDIER	L. 49.000
VALIS III	L. 69.000
VERITEX	L. 39.000
WOPR SPEED	L. 59.000
WHIP RUSH	L. 39.000
WONDERBOY V	L. 39.000
WRESTLE WRESTLER	L. 49.000
XRD	L. 39.000
ZERO WING	L. 39.000

GIOCHI SEGA MEGADRIVE

ADDAM FAMILY	L. 119.000
AEROBIZ (SIMUL. VOLO)	L. 149.000
AFTER BURNER II	L. 79.000
AGASSI TENNIS	L. 99.000
ALADDIN	TELEFON.
ALIEN 3	L. 89.000
AMAZING TENNIS	L. 119.000
AMERICAN GLADIATOR	L. 119.000
ANDRE AGASSI TENNIS	L. 99.000
ANOTHER WORLD	L. 119.000
AQUATIC GAMES	L. 59.000
BATMAN RETURN	L. 99.000
BATTLETOADS	L. 99.000
B. WALSH COLLEGE FOOTBALL	L. 119.000
BLASTER MASTER 2	L. 119.000
BOB	L. 109.000
BRAM STOKER'S DRACULA	L. 129.000
BUBSY	L. 99.000
BULLS VS BLAZER	L. 109.000
CADASH	L. 89.000
CAPITAN AMERICA	L. 99.000
CHAMPIONSHIP BOWLING	L. 99.000
COOL SPOT	L. 119.000
CYBERCOP	L. 79.000
DAVIS CUP TENNIS	L. 119.000
DEADLY MOVES (USA) POWER ATHLETIC	L. 99.000
DESERT STRIKE	L. 89.000
DINOSAURUS FOR HIRE	L. 99.000
DOUBLE DRAGON 3	L. 99.000
ECCO THE DOLPHIN	L. 89.000
ELEMENTAR MASTER	L. 89.000
EUROPEAN CLUB SOCCER	L. 119.000
EVANRER HOLYFIELD'S BOX.	L. 69.000
EX-RANZA	L. 99.000
F-15 STRIKE EAGLE	TELEFON.
F-22 INTERCEPTOR	L. 79.000
FATAL FURY	L. 119.000
FLASHBACK	L. 129.000
GADGET TWINS	L. 99.000
GENERAL CHAOS	L. 109.000
GOLDEN AXE III	L. 109.000
GUNSTAR HERO	L. 109.000
GREAT WALDO (USA)	L. 89.000
HARIMANDA	L. 119.000
HIT THE ICE	L. 79.000
HOOK	TELEFON.
HUMAN	L. 89.000
INDIANA JONES	L. 99.000
JENNIFER CAPRIATI TENNIS	L. 89.000
JUNGLE STRIKE	L. 119.000
KICK BOXING	L. 89.000
KING OF THE MONSTER	L. 99.000
KING SALMON-FISHING GAME (USA)	L. 99.000
KO BOXING	L. 79.000
LEADERBOARD GOLF	L. 99.000
LHX ATTACK CHOPPER	L. 99.000
LITTLE MERMAID-LA SIRENETTA	L. 89.000
LOTUS TURBO CHALLENGER	L. 89.000
M. ALI BOXING '93	L. 109.000
MAZINGA ROBOT-MAGIC SAGA	L. 89.000
MEGALOMANIA	L. 99.000
MICRO MACHINE	L. 99.000
MIG 29 FULCRUM	L. 119.000
MONOPOLI	L. 99.000
MOONWALKER	L. 69.000
MORTAL KOMBAT	L. 129.000
MUTANT LEAGUE FOOTBALL	L. 99.000
NBA ALLSTAR CHALLENGE-BASKET	L. 99.000
NHLPA HOCKEY '93	L. 99.000
NIGHTMARE - SIMPSON	L. 109.000
OUT OF THIS WORLD	L. 109.000
OUTRUN 2091-AUTO	L. 99.000
PIRATES GOLD	TELEFON.
POPOLOUS	L. 69.000
POWER ATHLETE	L. 99.000
PREDATOR II	L. 69.000
PRO STRIKE INTERF. 4 PLAYER	L. 69.000
PRO STRIKER	L. 109.000
PTO	TELEFON.
RACE DRIVING	L. 119.000
RAMPART	L. 99.000
RBI '93 BASEBALL	L. 99.000
RISKI WOOD	L. 99.000
ROAD RUSH II	L. 89.000
ROBOCOP 3	TELEFON.
ROLO THE RESCUE (USA)	L. 99.000
SENNA-SUPER MONACO GP II	L. 79.000
SHADOW OF THE BEAST II	L. 99.000
SHINING IN THE DARKNESS (USA)	L. 99.000
SHINOBI II	L. 99.000
SIDE POCKET - BIGLIARDO	L. 99.000
SIMPSON	L. 89.000
SNOW BROSS	L. 119.000
SORCERER'S KINGDOM	L. 119.000
SPIDERMAN / X-MAN	L. 119.000
SPLATTER HOUSE 3	L. 119.000
STARFLIGHT (USA)	L. 69.000
STREET OF RAGE 2	L. 89.000

STRIDER II	L. 79.000
SUMMER CHALLENGER	L. 99.000
SUNSET RIDER	L. 109.000
SUMO FIGHTING	L. 119.000
SUPER CHASE HQ	L. 79.000
SUPER HIGH IMPACT	L. 79.000
SUPER KICK-OFF	L. 119.000
SUPER WWF WRESTLINGMANIA	L. 89.000
SUPERMAN	L. 99.000
TAZMANIA	L. 89.000
TEAM USA BASKETBALL	L. 99.000
TECNO CLASH	L. 109.000
TENNIS GRAND SLAM	L. 89.000
TERMINATOR 2	L. 99.000
THE YOUNG INDIANA JONES	L. 119.000
THUNDERFORCE IV -SCART	L. 89.000
THUNDERFORCE IV (PAL)	L. 119.000
TINY TOONS (CARTOON)	L. 109.000
TOYS	L. 119.000
TURTLES	L. 109.000
TYRANTS	L. 69.000
UNCHARTED WAERS	L. 99.000
WORLD CUP SOCCER	L. 49.000
WORLD OF ILLUSION	L. 79.000
WORLD TROPHY SOCCER	L. 79.000
WWF ROYAL RUMBLE	L. 119.000
X-MAN (PAL)	L. 119.000

PERMETTENDO LA TUA
VECCHIA CASSETTA ENTRA
PASSA IN NEGOZIO!

MEGADRIVE - GENESIS vers. SCART + GIOCO
STREET OF RAGE 2 o WUNDERBOY V L. 265.000



OFFERTA STREETFIGHTER + JOYPAD 6 TASTI L. 198.000

TUTTE LE ULTIME NOVITÀ SEMPRE DISPONIBILI A MAGAZZINO
CONSEGNE VERAMENTE RAPIDE !

MAGIC ADAPTOR

FINALMENTE IL "MAGIC ADAPTOR" CHE
CONSENTE DI UTILIZZARE TUTTI I GIOCHI
FINO AD OGGI FUNZIONANTI SOLO SULLA
VERSIONE AMERICANA GENESIS.

L. 39.000

**ACQUISTA 3 CARTUCCE A
SCELTA.**
**AVRAI UNO SCONTO
EXTRA DEL 10%.**

Professional Control Pad



L. 29.000

ROCKET KNIGHT ADVENTURES



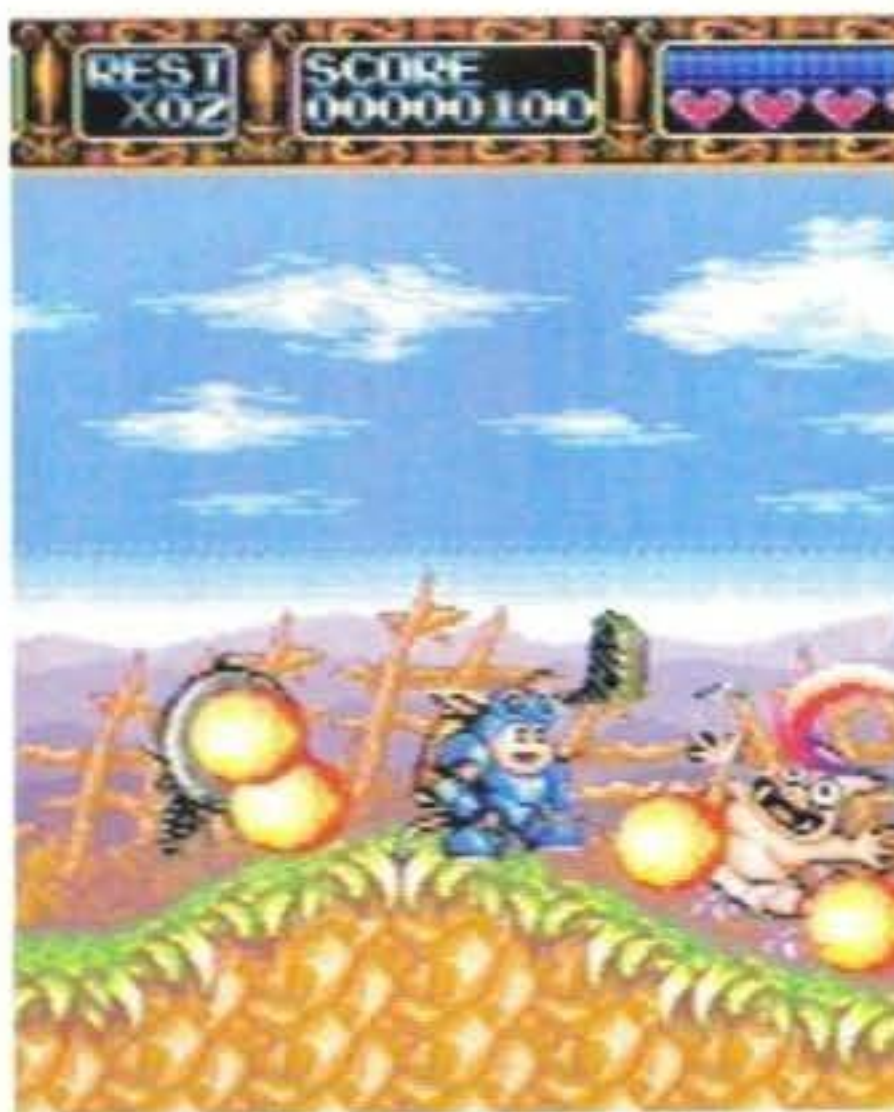
E non se ne può più, adesso anche i topi ci si mettono...tu giri la testa e...cosa capita? La principessa del "Topolù" (noto regno in una lontana regione) viene rapita dal cattivone di turno...indovinate a chi toccherà recuperarla?

Potrei cominciare con: c'era una volta una bella principessa dai capelli rosa (ma non sto sbagliando gioco?... quella non era in Rodland?) che era così bella, simpatica, intelligente, buona che aveva fatto innamorare di sé il più lurido, putrido, viscido, orrendo mostro maniaco "sbavaione" di tutto il regno del Topolù. Ma un prode guerriero senza macchia e senza paura salverà la bella principessa dalle grinfie del mostro e di quei "porcellini" dei suoi aiutanti...no, no! Io non offendendo proprio nessuno. Quelli sono proprio dei porcellini con tanto di codina arrotondata e carnagione rosata!!

Il nostro eroe dunque dovrà affrontare un lungo viaggio per inseguire i rapitori che stanno conducendo la bella principessa verso il castello del terribile sbavaione.

Per cimentarsi in questa ardua impresa il coraggioso topolino ha dovuto lasciare la sua amatissima "band": i Rocket Night la cui musica vi accompagnerà in sottofondo per tutta la durata dell'impresa.

Cominciamo col considerare quali elementi avrete a disposizione per procedere nel vostro viaggio...si perché non sarà affatto facile superare le trappole tese dai servitori del "malefico", che tenteranno di sorprendervi in qualsiasi situazione. A vostro infinito uso e consumo avrete un solido jet-pack che potrete utilizzare per lanciarsi da altezze improbabili o per acquisire una super-velocità adatta a superare passaggi troppo angusti. La potenza-



Barzellettina: un topolino esce dalla tana di notte, alza gli occhi al cielo e vede un pipistrello. Allora torna dentro di corsa e grida: "mamma, mamma, vieni! Ho visto un angelo!!!". Ah, ah, ah... Ehm, come dite? Ah, sì, la didascalia... Beh, non credete anche voi che un'immagine conti più di mille parole?

IL MANIACO SBAVAIONE E I SUOI DEGNI COMPAGNI



IL CAVALIERE PERFIDO E MALEFICO: È lui che ha rapito la principessa al suo castello ed è sempre lui che dal dirigibile la condurrà alla dimora del maniaco sbavaione. È un vero esperto nell'uso della spada ma avrete ben poche possibilità di poterlo sfidare!



IL CONSIGLIERE: Attenti perché questa brutta faccia è un ottimo illusionista, si spaccerà per la principessa e si farà poi difendere da un mega mostrone meccanico. Da decimare!!



LO SBAVAIONE: che dire? Ce l'ha o non ce l'ha la faccia dello sbavaione? È cattivissimo e userà tutte le sue armi letali e non per tenersi la pulzella! Da radere al suolo con tanto di castello!!

TUTTO QUESTO E MOLTO DI PIU'!

Ecco i pochi (ma buoni) bonus a vostra disposizione



GEMMA ROSSA:

Ottima per ottenere punti extra per il vostro super, mega record!!!



LA MELA:

Ogni mela che riuscirete a prendere ripristinerà un punto ferita speso.



CASCO DI BANANE:

Ogni casco di banane vi farà recuperare ben quattro punti ferita contemporaneamente.



1UP: Questo strano segno che non si era mai visto prima in uno qualsiasi degli altri miliardi di giochi sta a significare che, una volta afferratolo, disporrete di una vita supplementare...occhio a non emulare gli "amici" felini, le nove vite sono solo loro!



GEMMA DENTRO IL BARILOTTO:

Ecco il bonus che vi servirà per rimanere in aria a lungo col vostro jet-pack.

lità di questo vostro razzo è però relegata a un lancio per volta e per riuscire a rimanere in aria per un periodo di tempo superiore ai due secondi avrete bisogno dell'apposito bonus.

Come tutti i cavalieri che si rispettino, anche voi impugnerete una potente spada che lancerà boomerang di energia distruttiva producendo



sui nemici degli effetti quanto meno bizzarri: infatti i malcapitati di turno si troveranno in mutande nel vero senso della parola... dei maiali nudi come vermi (eh, eh, eh)! Far fuori i cattivoni di livello

non vi risulterà particolarmente difficile, la cosa si farà più impegnativa quando ad apparirvi davanti sarà uno di quei mostri di fine livello che scalciano, urlano, picchiano e sbattono cose a destra e a manca come fa la Biomassa quando gli prende "quel certo languorino".

Ricordate di fare particolarmente atten-



Barzelletta 2: un topino e un serpente si incontrano nella foresta di notte e non vedendosi decidono di fare un gioco e indovinare cosa sono. Il serpente comincia a toccarlo con la lingua biforcute e fa: "hai il nostro umido, le orecchine tonde, il pelo... Sei un topino!" E l'altro, toccandolo fa: "hai le squame, sei senza orecchie... Sei Niki Lauda!"... Ah! Ah! Ah! Ehm, ah già, la didascalia, beh che altro c'è da dire?



Fate molta attenzione a quei mostri cattolici o vi arriveranno dritti sulla capoccia!



Questo draghetto è davvero pericoloso: dovrete essere molto scaltri per abbatterlo.



Qui a sinistra ecco uno dei mostri di fine livello.



Tutti quei mostriciattoli cosa vorranno mai da voi? Su, non perdetevi d'animo!



Ma cos'è quella? Una toponave galattica?

zione nelle sezioni in cui il personaggio dovrà stare appeso, perché il suo unico modo di reggersi sarà quello di tenersi appeso con la coda a testa in giù, posizione non molto felice quando a pochi centimetri di distanza ci sono dei disgraziati pronti a farvi fuori!

La vostra impresa durerà per 7 livelli, ricolmi d'ogni genere di leccornia (si fa per dire ovviamente); in alcuni avrete la possibilità di giocare a un ottimo gioco a piattaforme, mentre in altri potrete esaltarvi con uno sparatutto "sbellicoso" alla *Parodius*. In ogni caso si tratta di un piattaforma/arcade che vi stupirà per i suoi personaggi stra-divertenti, per gli sfondi strabilianti, per la grafica cenobitica, per un sonoro esaltante e per una giocabilità da urlo!!!

• **Red Fury**

UN NEMICO TIRA L'ALTRO!



I MAIALI CON LE SPADE: Sono i più infimi servitori del maniaco sbavatore. Vi attaccheranno con tutta la loro forza... e il loro feto!! Da farne tante briciole.



I MAIALI SUL CARRO ARMATO: Tutto fumo e niente arrosto... ovvero bastano pochi colpi per far capire anche a questi brutti cefi che devono tenersi alla larga da voi! Di questi duri di fame dei cacciatori di sapori.



IL GUFO: Creatura della notte, malfica in questo caso. Fate molta attenzione a questo nemico perché vi può seguire anche negli anfratti. Da fare col risotto al posto delle quaglie.



MAIALE SUL MEKA BIPEDE: Il tipo qui sembra proprio intenzionato a farvi la pelle. Infatti il suo tenore agguccia lancia dei proiettili di energia fluttuanti che si dispongono come una barriera al vostro passaggio. Niente paura però sono facili da superare, per distruggerlo dovete sparare all'interno dell'apertura. Qui carta bianca allo chef!



TESTA DI MAIALE MECCANICA: Questo faccino amovibile ve lo troverete davanti in un punto dove il vostro unico appiglio sarà un fragile tubo di metallo di un dirigibile. Appesi per aria sarà dura sconfiggerlo, anche perché si metterà a spararvi verticalmente dal basso. L'unico modo per annientarlo è far fuori tutti i suoi aiutanti, che scenderanno dall'alto, e aspettare che si metta alla vostra destra, appena lo avrà fatto sparate!



GRAFICA	SONORO	GIOCAB	DIFFIC
10	9	6	6

COMMENTO

Sono affranta! Mi sarebbe troppo piaciuto darsi a questo gioco un punteggio che non si era mai visto sulla scena di GP e a dire la verità per la grafica poderosa, per il sonoro esaltante e per la giocabilità davvero lo meriterebbe... ma è davvero un po' troppo facile! La sua longevità non supera la settimana, e quando dico la settimana intendo una media di gioco di meno di un'ora al giorno. Ecco perché non posso elargire neanche un power game a questo prodotto davvero favoloso che sarebbe stato sicuramente uno dei migliori del suo genere se non avesse avuto questa piccola (grande!!) pecca. Se però siete un gruppo di amici, avete vinto la lotteria o per qualsiasi altro motivo avete la possibilità di fare una spesa extra *Rocket Night Adventure* è stracongiato!! In ogni caso da farsi prestare!!

SCHEDA TECNICA

Titolo	Rocket Night adventure
Casa	Konami
Distribuzione	Import
N° Giocatori	1/3
Continua?	1/5
Livelli di difficoltà	2

ARCADE

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE



ottobre 1992 **GAME POWER 77**

SUPER FORMATION SOCCER



Con quello che guadagno qui a Game Power riesco a malapena a giustificare la latitanza di esami dati sul mio statino universitario, e quel poco che riesco a mettere da parte va nel fondo progetti speciali. Un unico quanto irrealizzabile sogno forse un giorno si concretizzerà grazie a queste orride recensioni.

Tutto quello che voglio è comprare una grande, enorme falciatrice radio-comandata. Ma grande. Poi mi piacerebbe affittare un elicottero per trasportarla, e sorvolare i più importanti stadi italiani, magari di notte quando tutti ronfano. E poi vorrei sganciare la falciatrice su ogni stramaledetto campo da calcio e raderlo a zero, con buona pace di quei pochi (fessi) che hanno sborsato milioni per una zolla dell'Olimpico. San Paolo, Delle Alpi, San Siro, tutti rapati come i punk anarchici del '77 o più semplicemente come Jas Gawronski, il Bettino fetentone o Scarlet l'anemico. Così nessuno tirerebbe più fuori scuse imbecilli per non far suonare gli U2 all'Olimpico (in mancanza di strutture più adeguate ci si accontenta

anche) nel nome sacrosanto del signor Pallone e della lobotomia generale a questo affidata. Occhei, basta con lo sfogo da marxista represso, ora la pianto e parlo del gioco, anche se dovrete dedurre da soli che più scrivo, più mi pagano, e tutto il papocchio qui sopra serve per comprarmi la falciatrice.

STORIA ESSENZIALE

Il Super NES è una macchina ormai abbastanza vecchia, ma solo ora sta conoscendo il suo massimo splendore. Al momento del lancio, ormai circa quattro anni fa, erano disponibili pochi giochi, *Super Mario World*, *Final Fight*, *Gradius* o *Area 88*. Oltre a questi c'era anche una pazziella sportiva nomata *Super Formation Soccer*, e credo che il tito-

lo di questo articolo sia sufficiente a farvi intuire che in queste righe si sta disquisendo del sequel di quel rinomato (beh, abbastanza) titolo sportivo. Cosa offriva *Super Formation Soccer* al tempo? In ordine di gradimento, un'innovativa veduta del campo gestita tramite Mode 7 e quindi ridondante di rotazioni e distorsioni varie, un decente controllo della sfera, un'azione di gioco abbondantemente moscia e deprimente e una lentezza generale decisamente superiore alla media. Cosa ci propone oggi la Human con *Super Formation Soccer II*? A conto pagato, più o meno la stessa minestra, solo vecchia di quattro anni e di conseguenza parecchio, parecchio più fredda.

'O PALLONE, 'O PESCE E MAMMETA (Trad., "Il pallone, il pesce e tua madre")

Ricordo un episodio triste di tanto tempo fa, quando la US Gold riciclò il vecchio *Artic Soccer* per C64 spacciandolo per un gioco nuovo semplicemente cambiandogli il titolo (*World Cup Carnival*), inserendo un paio di opzioni che ricordassero i Mondiali dell'86 e infine riempiendo la confezione con scudetti, poster e spillette. Il che ci riporta a *Super Formation Soccer II*, che è praticamente il primo episodio con in più i calci di rigore, la possibilità di palleggiare come Pelé e di competere in una lega alla *Speedball* in cui affrontate tutte le squadre partecipanti. Ah, dimenticavo, particolare fondamentale e indispensabile alla comprensione di tutta la filosofia di *SFS II*: c'è qualche ritocco grafico che, più di ogni altra cosa, ha la funzione di ombrellino parasputi per i programmatori della Human. È inutile menarla più di tanto, *Super Formation Soccer II* è praticamente lo stesso gioco uscito eoni fa, niente di meno e qualcosa di



Il portiere si tuffa ma non riesce a prendere la palla. Attaccare da questa parte si è favoriti.



Uno spiovente per l'ala che fugge al centro. Il controllo di palla è buono. Si può anche palleggiare.



più (soprattutto nel prezzo, che è pari a quello di ogni nuovo import, mentre il vecchio titolo è reperibile a un costo decisamente più sensato). Per cui, se conoscete il primo gioco potete anche evitare di stringere la mano al secondo, mentre nel caso siate dei novizi potete anche tentare l'approccio senza però aspettarvi chissà cosa. Personalmente l'ho sempre trovato abbastanza limitato e poco coinvolgente, per mancata virtù di un'azione di gioco decisamente piatta e lenta, lenta, lenta, o almeno troppo lenta per un gioco di calcio.

Questa lentezza non è dovuta al probabile prevalere di un aspetto tattico strategico o alla preponderanza di giocatori spompanti in campo, ma solo e soltanto all'impiego del

noto Mode 7 per la gestione del campo. In verità il ritmo dell'azione permette un ottimo controllo di palla e sui passaggi, e anche delle azioni di attacco, secondo Dupont.

Sinceramente, comunque, il vero problema di SFS II è uno solo: tranne qualche minimo particolare, tutto è tale e quale a quattro anni fa (N.B.: Dupont si è autoescluso da questo giudizio perché a lui il gioco piace e ha anche dei buoni motivi per sostenere le sue idee. Le rendiamo pubbliche in un box vacante, da qualche parte su queste pagine, Democrazia, la chiamano).

• Apecar

Si ringrazia Megaboy Club - Roma



Niente di nuovo nella scelta della tattica, compresa la possibilità di controllare il portiere manualmente.



GRAFICA	SONDIO	GIOCA	SFIDA
5	5	5	6

COMMENTO

Ma chi vogliono fregare? Se avete già Super Formation Soccer I, il seguito è decisamente un furto. Se non avete il primo titolo vi basti sapere che non avete perso poi molto (parere soggettivo) e in ogni caso molto meno di quanto potreste perdere portandovi a casa Super Formation Soccer II. Tutto quello che potete fare ora, se volete un gioco di calcio, è snappare su una copia del buonissimo Striker o aspettare 'sti due mesi di gestazione per Sensible Soccer, per non parlare poi dell'altra palata di soccer in prossimità di atterraggio sul Super NES. Se invece non volete un gioco di calcio, perché perdetevi tempo a leggere questo commento quando magari state cercando un piattaforte?

SCHEDA TECNICA

Tipo	Super Formation Soccer II
Casa	Human
Distribuzione	Import
N° Giocatori	1-4
Continua?	No
Livelli di difficoltà	1

SPORTIVO

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE



CONGO'S CAPER



Devo purtroppo rendervi partecipi di una atroce verità: Mbf è mia madre. Lo so che è triste, ma è così. In più, c'è un'altra cosa che non vi avevo mai detto: io sono un palombo, però con poche spine. Vabbé, dai, scherzavo: sono un trilobite.



ATTENZIONE, QUESTA RECENSIONE CONTIENE DELL'ARGUTA IRONIA, E DECLINIAMO OGNI RESPONSABILITÀ RELATIVA AD EVENTUALI ATTACCHI EPILETTICI A DANNO DI CHI NE FARÀ USO LEGGENDOLA A SCROCCO.

Da piccolo (e anche adesso, via) impazzivo per i dinosauri in tutte le loro forme e dimensioni, mania, questa, che più volte mi ha fatto smettere di comprare regolarmente la nonna di GP, "Videogiochi", per risparmiare all'uopo di accattarmi dei libri sull'argomento, regolarmente costosissimi. Non ve ne frega niente. Immaginavo, ma potevate anche metterci un po' di tatto, dopotutto sono il vostro recensore preferito.

Come titolare di tale carica devo obbligatoriamente far presente che in ambito editoriale nulla mi fa imbestialire di più che la mancanza di rispetto: su una rivista inglese, che ho in questo momento sotto gli occhi, compare una recensione di *Congo's Caper* in cui il gioco viene bollato come "dozzinale", e dalle cui ripetute imperfezioni traspare chiaramente che il recensore non è andato oltre il quarto livello del primo mondo.

Tutto ciò non è per dire con una dialettica da bancarella che noi

siamo i più fichi, ma per far presente che questa non è solo mancanza di rispetto per il lavoro altrui, ma soprattutto informazione scadente, quando si dovrebbe far di tutto per testare a fondo ogni gioco che capita sotto le nostre vigili palle degli occhi. Perciò vi dico che *Congo's Caper* è un tipico platform di quelli tondeggianti, tipicamente nipponico e ancor più tipicamente ben realizzato.

Il gioco assomiglia parecchio a quello che potrebbe essere un incrocio tra *Wonderboy*, *Adventure Island* e *PC Kid*, con delle sfumature alla *Joe & Mac Caveman Ninja*, da cui discende direttamente essendo anche *Congo's Caper* di casa Data East.

CC non è dozzinale manco per la capa, perché introduce alcuni elementi innovativi, quali la possibilità di appallottolare i nemici e farli rotola-

re, nonché quella di usare i suddetti nemici come trampolini per raggiungere piattaforme altrimenti inarrivabili, oltre che come facchini.

È infatti possibile saltare sulle teste dei vari pterodattili e trogloditi e farsi allegramente trasportare in giro.

In una parola, *Congo's Caper* è divertente, e per noi *nothing else matters...* la trama, questo sì, è scontatissima, il solito barboso rapimento della vostra costola da parte del perfido pezzente di turno, nero come i colletti della Biomassa per chissà quali motivi. Il compito dell'intrepido Congo, in origine una scimmia dai caratteristici glutei rossoferrari (che non mancherà di mostrare

se non premete il pad per qualche secondo), trasmutata dal sig. Ultralogos in un prode moccioso col ciuffo blu e la



Anche una scimmia deve fare qualcosa per vivere, ma apparire in un gioco a piattaforme...



Ok, ok abbiamo capito che è uscito Jurassic Park. Ora, per cortesia, potremmo tornare ai mostri bubiatti dell'oltre-spazio e sterminare questo invadente mini T-Rex.



C'è chi scende e c'è chi sale e ci sono le stupende recensioni di Apecar rovinare da queste didascalie.





È innegabile che la grafica sia all'altezza delle migliori produzioni nipponiche, ma qualche tocco di originalità in più non avrebbe certo guastato.

clava di legno, è quello di imbarcarsi nella solita scarpinata all'indirizzo della solita buzzicon, perché è dai tempi di Hunchback sullo ZX 16k che le inviolate fanciulle dei videogiochi rappresentano la crema degli allevamenti di cozze.

Aprendosi la solita strada per i soliti livelli a scrolling multidirezionale, Congo può e deve collezionare delle ripugnanti uova rosse, che sortiranno i soliti effetti bonus: se ne infilano tre di seguito Congo lampeggerà indicandovi che è in power up, e questo significa salti più alti e veloci nonché clavate micidiali. Se non siete in power up e vi colpiscono, ritornerete immediatamente scimmia ma potrete proseguire nell'avventura (prestito non autorizzato dal cavaliere in mutande della Capcom), mentre se state ancora lampeggiando tornerete piano piano normali.

Originale, eh?

Ma vi siete mai chiesti perché i grafici di GP si ostinano a disporre le foto in diagonale?



Ma che sfondi dettagliati, che i grafici della Data East si siano fatti venire il mal di testa a disegnarli?

Ah, poi va detto che in alcuni livelli bisogna improvvisarsi Tarzan e dondolarsi di liana in liana, mentre altri ancora vi vedranno novelli Mennea in fuga da pericoli esagerati come T-Rex (non quelli di Metal guru...) o massi ciclopici di dimensioni tipo piattola di Polifemo. Ora, se ne avete l'ardire, ditemi che tutto questo è "dozzinale". Ditemi che Congo's Caper non è l'originalità distillata. Venitemelo a dire, così mettiamo su un club di incompetenti e andiamo a guardare i fiori e bere il succo di fragole.

• APECAR

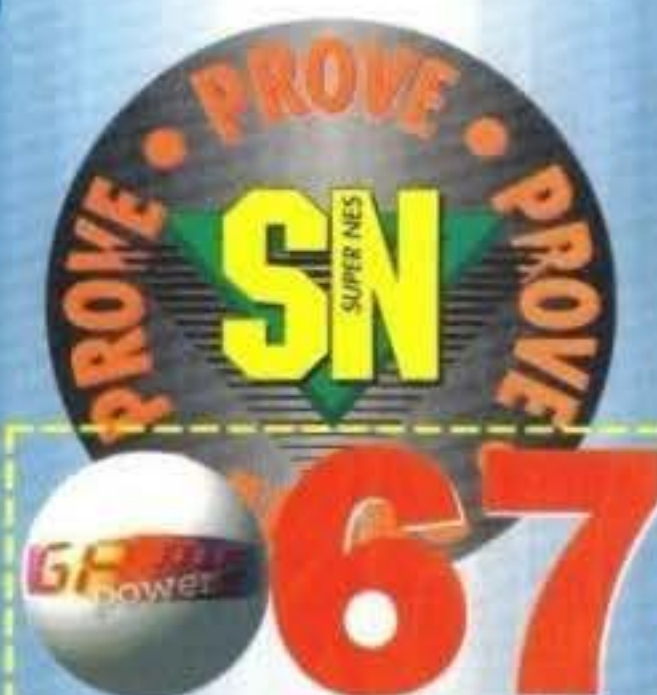
Si ringrazia Megaboy Club - RM



Le avventure del nostro amico si svolgono in vari scenari dall'aspetto alquanto attraente.



Lo schema dei livelli che ci attendono. Certo che ne abbiamo di strada da fare, ma è tutta in discesa...



GRAFICA	MUSICA	GIOCAB	SFIDA
8	5	7	5

COMMENTO

Platform: la cosa più difficile in natura. Parafrasando il leggendario Fantozzi Rag. Ugo, si può senz'altro dire che Congo's Caper non è un fulgido esempio di concetto innovativo. Se avete già uno dei titoli menzionati nella recensione non avete bisogno di CC, o forse sì, dipende se ne avete avuto abbastanza di questo tipo di giochi. I livelli sono abbastanza vari, la palla gigante (ahem) è molto carina così come i vari rettili, ed è significativo pensare che appena tre anni fa avremmo pianto dalla gioia per un gioco di questa qualità, ma questo è ottobre 93 e CC è fuori tempo massimo. Oltre a una grafica veramente carina e a una giocabilità standard la Data East non ha riservato nulla per questo ultimo parto, se non un involontario senso di maledetto déjà vu. Ammazza come scrivo bene.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Congo's Caper
Casa	Data East
Distribuzione	Import
N° Giocatori	1/2
Continua?	3 volte + Password
Livelli di difficoltà	Unico

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE
A ● ● ● ● ● P

Blaster Master



Blaster Master 2 è veramente un bel gioco, talmente bello che la SunSoft ha pensato bene di mandarlo nei negozi il prima possibile, anticipando addirittura il suo predecessore... Insomma, con tutti questi sequel io non ci capisco proprio niente!

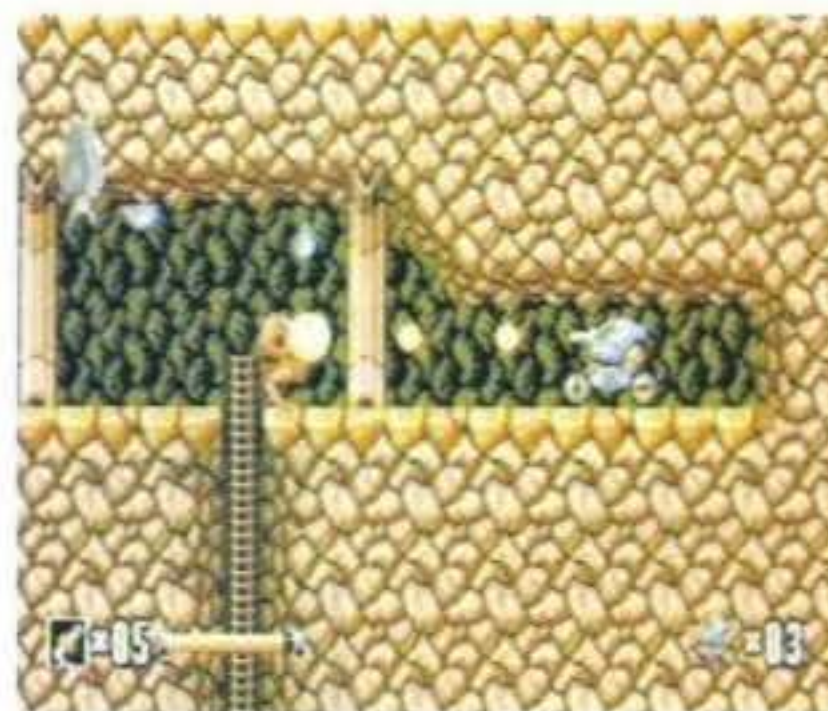
Naturalmente scherzo! Non è assolutamente vero che *Blaster Master 2* sia uscito prima del suo predecessore ma la verità è che il titolo precedente non lo abbiamo mai potuto ammirare, dato che è uscito solo in Giappone e negli States per NES. La trama è molto semplice: il malefico Boss è ritornato in vita con l'intenzione di vendicarsi nei confronti di Jason (il protagonista) per la precedente disfatta. Il nostro eroe, dal canto suo, dovrà cercare in tutti i modi di eliminare definitivamente questo pericoloso e infido personaggio.

La struttura è quella tipica di un gioco di piattaforme ma con diversi punti di vista a seconda della situazione, ovvero con visuale dall'alto e laterale.

Il giocatore dovrà guidare Jason, attraverso un fitto labirinto di caverne, vegetazione, rovine, eccetera, affrontando nemici di vario genere fino a scovare e distruggere il Boss. Per questo il nostro eroe ha a disposizione un potente veicolo, attrezzato con un micidiale cannone direzionale.

Inoltre, è in grado di scendere in ogni momento da questa meraviglia della tecnica, per avventurarsi, a piedi, in zone che non potrebbero essere raggiunte altrimenti. I vari schemi sono collegati tra loro attraverso passaggi.

Molti di essi, però, sono chiusi e possono essere aperti solo grazie a una chiave che si ottiene, come anche i vari bonus, uccidendo i nemici e raccogliendo le icone e gli oggetti che spesso lasciano cadere. Di questi ce ne sono di tantissimi tipi ma, se volete saperne di più, leggetevi il box apposito. Dal punto



RPG RULEZ!

Come in un gioco di ruolo, anche in *Blaster Master 2* il protagonista aumenta il suo livello di esperienza. Man mano che questo sale, egli acquisisce nuovi aggeggi, molto utili per superare le più svariate situazioni.



CRUSHER - Si attacca alla pistola di Jason, potenziandola.



SILVER KEY - Permette di accedere al livello successivo.



INSULATED ARMOR - Avvolge Jason con una barriera elettrica, proteggendolo dai vari attacchi nemici.



POLARIZED VISOR - Permette a Jason di vedere al buio.



FIREPROOF ARMOR - Permette a Jason di attraversare posti molto caldi, come muri di fuoco o colate di lava.



3-WAY WEAPON - Aumenta la potenza della pistola, in modo che questa possa sparare in tre direzioni diverse.



HYPER MISSILE - È un missile a ricerca, che insegue il nemico fino a quando non lo colpisce.



LIGHTNING GUN - È un potente laser, in grado di distruggere tutto ciò che tocca.



JET-PAC - Non è il vecchio gioco per ZX-Spectrum ma un utilissimo aggeggio, che permette a Jason di volare.



JASON SHIELD - Offre a Jason una protezione totale dai nemici.



GOLD KEY - Permette di accedere al livello finale.



DRILLER - Permette al veicolo di passare attraverso muri e terreni morbidi.



HOVER - Fa in modo che il veicolo possa staccarsi da terra e alzarsi in volo.



DIVE - Trasforma il veicolo in un Hovercraft, in modo che possa spostarsi anche in acqua.



SHIELD - Protegge il veicolo dai colpi sparati dai nemici. Tende, però, a esaurirsi in fretta.

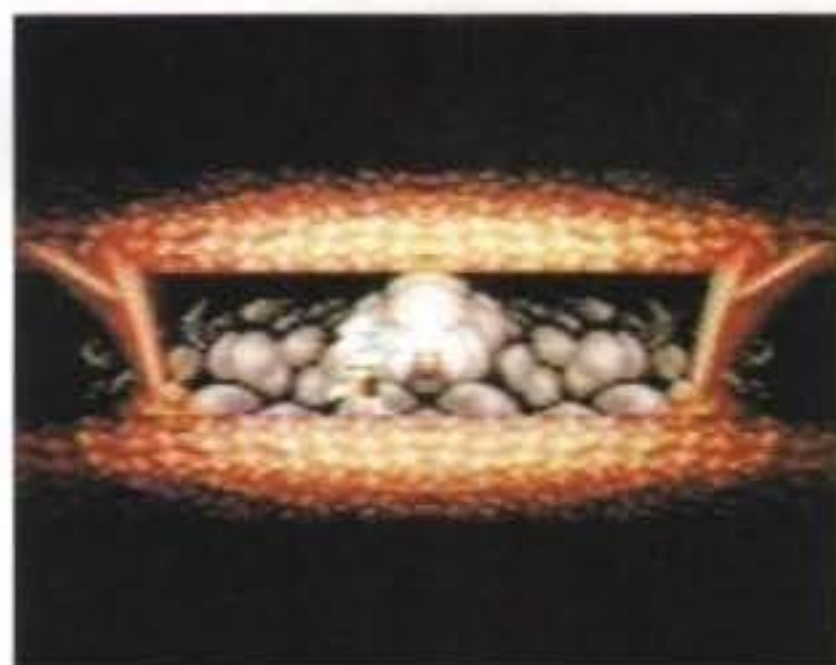


I colori in Blaster Master 2 non mancano certo. Quel robotto in là in alto cosa vuole da noi?

di vista tecnico *Blaster Master 2* è fantastico. La grafica è dettagliatissima, con animazioni curate nei minimi particolari e scrolling tanto veloce quanto fluido. Il sonoro è, forse, meno esaltante ma, sicuramente, svolge bene il suo lavoro di accompagnare il giocatore durante la missione di blastaggio totale. Per quanto riguarda la giocabilità vi dico subito che è molto elevata, ma occorre prendere confidenza con i comandi prima di cominciare a divertirsi sul serio. È facile, infatti, confondersi con i vari pulsanti, soprattutto nella sezione vista dall'alto, dove due pulsanti ruotano il cannone e il terzo spara. Forse è un po' facile e, se devo dire la verità, anche leggermente monotono ma, per fortuna, la varietà tra i vari livelli del gioco soffoca completamente questo difetto.

• **Bio Massa**

si ringrazia newel - mi



Quella specie di nido d'ape deve aver dato gli incubi a più di un playtester.

ICON-MASTER

Un gioco non è un gioco se non è prevista la possibilità di potenziare il proprio personaggio raccogliendo oggetti e gadget vari, lasciati dai nemici uccisi. Siccome anche *Blaster Master 2* rispetta questa regola, ecco una breve vagonata di tutto ciò che potete trovare gironzolando tra i livelli.



ENERGY • Rifornisce Jason di energia.



3-WAY-FIRE • Permette di sparare in tre direzioni.



MISSILE • Rifornisce Jason di missili.



FUEL • Rifornisce il jetpack di Jason e il veicolo di carburante.



SHIELD • Potenzia lo scudo.



LIGHTNING • Permette di lanciare scariche elettriche in otto direzioni.



STAR • Vita extra.



Aumenta la velocità del veicolo.



Questa, invece, la diminuisce.



Incrementa la potenza di fuoco.



Distrugge ogni cosa presente sullo schermo.



Rende invincibili Jason e il veicolo per breve tempo.



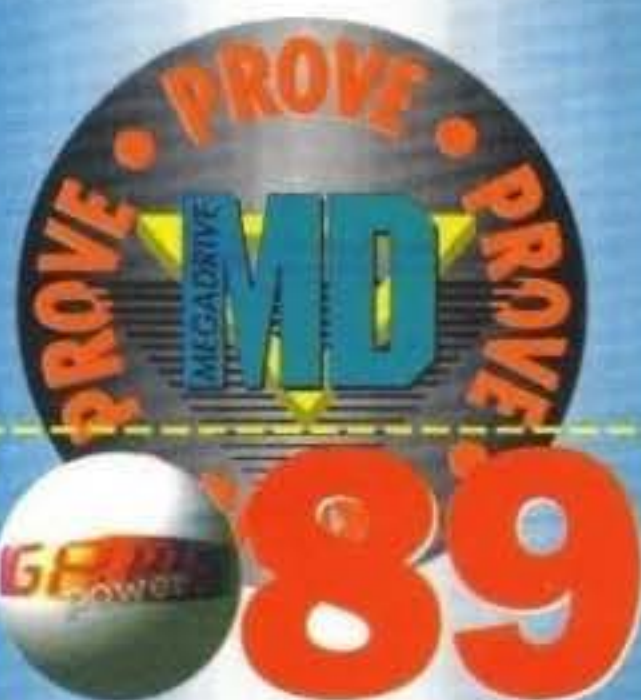
Aumenta l'energia totale di Jason.



Seleziona un'icona a caso.



Decrementa la potenza di fuoco.



GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SPIDA
Animazioni e dettagli degli sprite impeccabili.	Allegre le musiche. Effetti sonori adeguati.	Appena presa confidenza con i comandi non li mollerete più.	Può sembrare facile ma i numerosi livelli vi impegneranno a lungo.
8	7	8	7

COMMENTO

L'ho detto nel cappello, l'ho ribadito all'interno della recensione e ora lo confermo definitivamente: *Blaster Master 2* è fenomenale. Credo di aver già esposto in modo esauriente tutte le caratteristiche di questo gioco, per cui mi limiterò a dire che se non fosse stato per l'eccessiva facilità (alla prima partita sono arrivato al terzo livello, poi ho spinto perché mi ero stufato), questo titolo si sarebbe baciato sicuramente il *Power Game*. *Blaster Master 2* rimane, tuttavia, un ottimo prodotto e, se vi era piaciuto *Chakan*, allora questa ultima fatica della SunSoft fa al caso vostro.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Blaster Master 2
Casa	SunSoft
Distribuzione	Import
N° Giocatori	1
Continuazione?	SI
Livelli di difficoltà	1

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE
A ● ● ● ● ● P



MARPES

Importazione diretta
Distribuzione nazionale
Vendita solo ai Rivenditori



MARPES Europe spa
via Montedoro, 77 - Torre del Greco - Italy
Telefono (081) 8821044 pbx - Fax (081) 8829113 G4

MARPES of Americas
38-08 24TH Street - Misono Bldg. - L.I.C. 11101 - New York - USA
Phone 718 6518568 - Fax 718 4724888

ECCO THE DOLPHIN



I delfini sono esseri magici e meravigliosi: chiunque li abbia sentiti cantare o li abbia visti giocare con le onde lo sa bene. Se possedete un Mega CD e non avete comprato ancora la cartuccia di questo gioco vi consiglio di spendere qualche liretta in più e accattarvi il Ciddi.

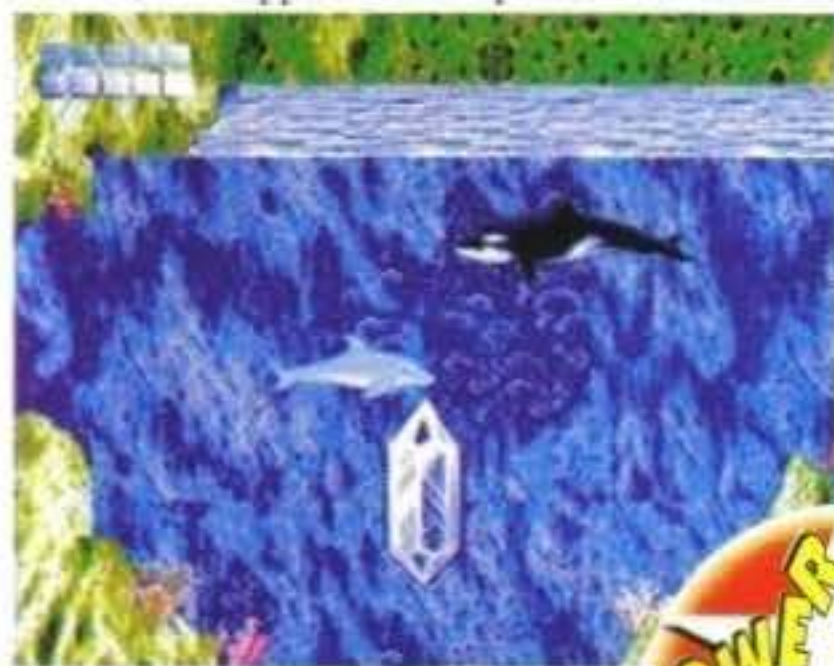


Gli uomini e i delfini hanno sempre avuto un rapporto speciale, quasi come se le forme di vita più evolute di terra e di mare si sentissero in qualche modo più vicine e alleate. Basti pensare ai dipinti che, dall'epoca Micenea fino ad arrivare agli insediamenti Latini in Italia (Pompei ne è un esempio) ornano i muri delle ville dei nobili. Sono molti i casi in cui uomini attaccati da squali (in particolare il temutissimo e feroce Bianco, tirannosauro dei mari) sono stati salvati da un gruppo di delfini che hanno messo in fuga a "nasate" i predatori... Spesso vengono appositamente vicino a riva per richiamare l'attenzione dei bambini e giocare con loro e, comunque, non si è mai venuti a conoscenza di delfini che attacchino l'uomo. Purtroppo si è sentito, invece, spesso il contrario. Per quanto possa sembrare strano sono in molti a dar la caccia ai fratelli di Ecco, e non è necessario andare in Islanda, in Giappone o nella penisola Scandinava:

basta scendere in Sicilia e andare a mangiarsi un piatto di Mosciame, una specialità gastronomica tipica della trinceria proprio a base di delfino. Grazie al cielo i delfini ci perdonano e continuano a giocare con noi e a considerarci loro simili... Questo perché, nonostante questi tristi episodi, siamo in molti (spero, anche tra i lettori di GP) a conoscere *realmente* l'importanza e la bellezza dei nostri compagni di viaggio in quest'avventura che dura ormai da svariati milioni di anni. Discorso retorico? Può darsi... Ma sono cose che val la pena di ripetere, ogni tanto, perché, proprio come dicevano i latini che dipingevano i dolcissimi cetacei blu sulle pareti delle loro case, Repetita Juvant. La lezione sui gorilla di montagna la facciamo un'altra volta, okay? Per quanto riguarda il gioco... Se non per il fatto che il sonoro è veramente ipnotizzante (a me è capitato di rimanere nella polla d'acqua iniziale con i "fratelli", prima dell'inizio del gioco vero e proprio, a saltare e ad ascoltare quei meravigliosi suoni per una mezz'ora buona), si tratta di una conversione fedelissima e assolutamente identica all'originale per MD. Sia le musiche che gli effetti sonori sono azzeccatissimi e realizzati alla perfezione; anche nella versione "cart" il suono era notevole, ma qui, grazie al supporto CD, siamo di fronte a un piccolo capolavoro.

• Scarlet

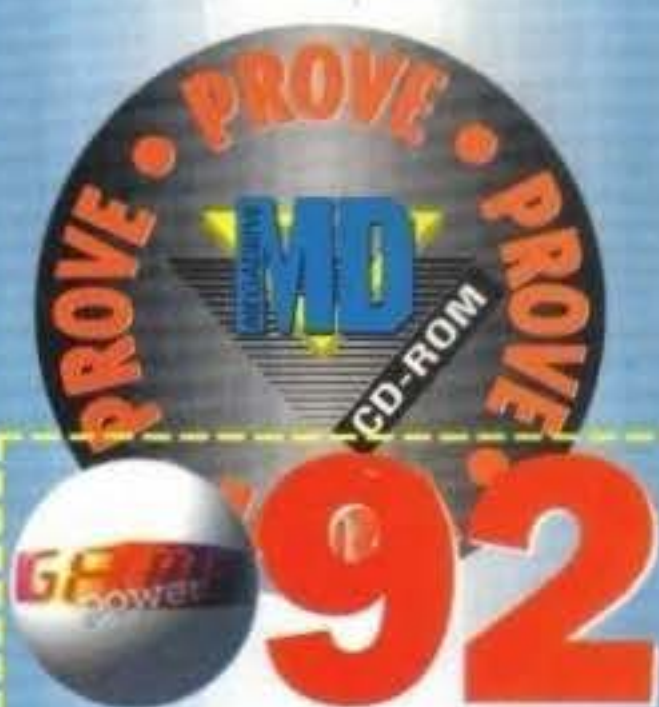
Si ringrazia Newel - Mi



L'animazione del delfino è fantastica. Rimarrete incantati a vedere le evoluzioni del simpatico mammifero.



La presentazione di Ecco per Md-CD. Con il sonoro è l'unica novità rispetto alla versione su cartuccia.



GRAFICA	SONORO	GIOCA	SP
9	10	9	8

COMMENTO

Ecco the Dolphin è un gioco molto divertente, affascinante, bello, ben realizzato, graficamente ben curato e con un sonoro eccezionale. Sto esagerando? Manno... Anche Apecar è stato della stessa opinione nella recensione della versione per Mega Drive sul numero 14 di Gheim Paul. Cosa dite? Apecar non fa testo? Sì, beh, in effetti forse era meglio se stavo zitto. Ma fidatevi di me, comunque, vale la pena di giocare a Ecco: è uno dei giochi più belli e originali dell'anno e non deve mancare nella vostra ludoteca, sia in versione cart che in quella digitale. Se poi, come me, siete degli amanti della natura, non vi resta che correre dal vostro rivenditore di fiducia e acquistare Ecco the Dolphin.

SCHEDA TECNICA

Titolo **Ecco the Dolphin**
 Casa **Sega**
 Distribuzione **Giochi Preziosi**
 N° Giocatori **1**
 Continua? **Password**
 Livelli di difficoltà **1**

ECOLOGICO

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE



VENITE A TROVARCI

Via Palasciano, 105
00151 ROMA
Tel. 06/58.20.14.57
Fax 06/58.20.14.65
online 24 h

Novità
in
anteprima,
importazione
e non, archivio
completo, più di
2000 titoli per le tue
console. Noleggio e vendita
Video Games, consolle, accessori

**I PREZZI PIÙ
BASSI DI ROMA**

ATARI:
Lynx

SNK:
Neo Geo

SEGA:
Mega CD,
MegaDrive,
Gamegear,
Master System

NINTENDO:
Superfamicom Supernes,
Gameboy, Nes

NEC:
PCEngine, Super CD, Rom, Duo Gi, It, Core III



FLASH GAMES s.a.s

Via Valdieri, 12
10139 Torino
Tel. 011/4340289
Fax. 011/4340289

COMMODORE A600 A1200	PERSONAL COMPUTER	SUPER NINTENDO	MEGA GAME DRIVE	GAME GEAR	NEO BOY	NEO GEO
-------------------------	----------------------	-------------------	--------------------	-----------	------------	------------

**VOI DEI BUONI MOTIVI PER
VENIRCI A TROVARE?**

SI EFFETTUANO
VENDITE PER
CORRISPONDENZA,
CONSEGNA
IN 36 ORE
(TELEFONARE NEL
POMERIGGIO)

- QUALITÀ A PREZZI IMBATTIBILI
- TUTTI I MIGLIORI TITOLI PER CONSOLE
PC E AMIGA RECENSITI SU QUESTA RIVISTA
- IMPORT DA JAPAN, USA E HONG KONG
- VENDITA USATO

IN PIÙ DA NOI:

DISPONIBILITÀ, ASSISTENZA, CORTESIA,

**INSTALLAZIONE CON CONSEGNA
A DOMICILIO DOVE POSSIBILE**

ATTENZIONE:

SI PRECISA CHE QUALSIASI NOSTRO ARTICOLO PUÒ ESSERE DA TE ACQUISTATO PERMUTANDO
IL TUO USATO NELLA FORMA PREVISTA DALLA LEGISLAZIONE FISCALE. INOLTRE PRESSO DI NOI
POTRAI UTILIZZARE IL NOSTRO SERVIZIO PER LA VENDITA DIRETTA DEL TUO USATO

Db Line srl

DISTRIBUZIONE NAZIONALE
Componenti AMIGA & TV-Games
V.le Rimembranze, 26/C - 21024 Biandronno (VA)
Tel. 0332.819104 - Fax 0332.767244 - BBS 0332.767277
VOXonFAX 0332.767360

TUTTO PER

SUPER NINTENDO - GAME BOY - GAME GEAR
MEGADRIE - NEO GEO - PC - AMIGA

**SCONTO 10% SU TUTTI I TITOLI A
CHI PORTA QUESTO ANNUNCIO !**

MEGABYTE

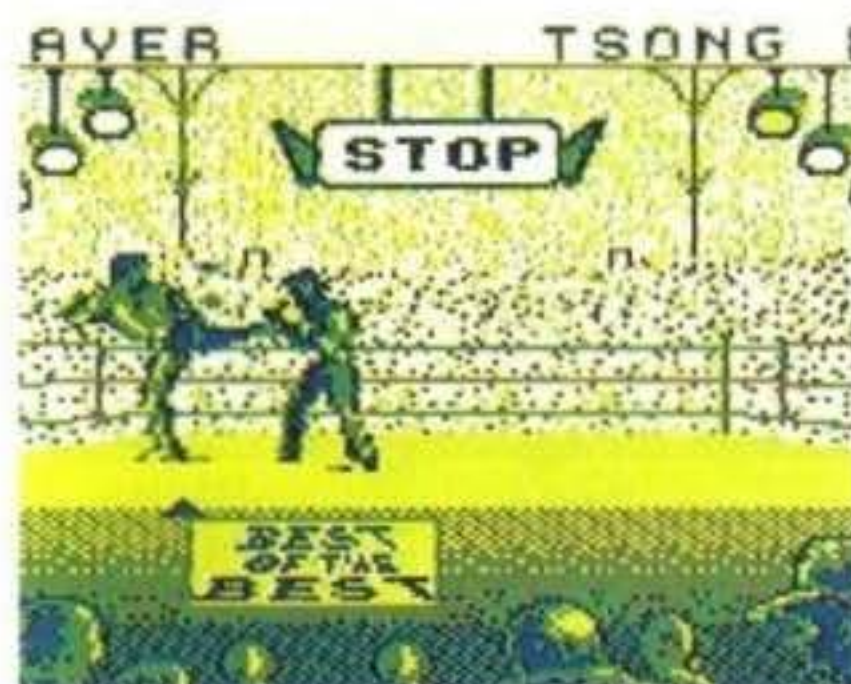
DESENZANO - Piazza Malvezzi, 11
Tel. 030/9911767
BRESCIA - C.so Magenta, 32/B
Tel. 030/3770200

BEST OF THE BEST

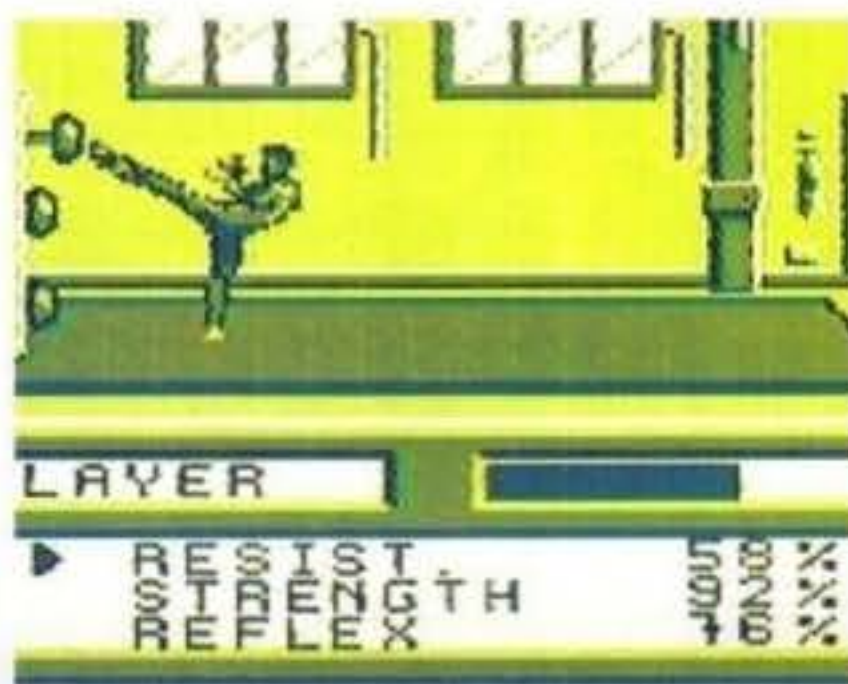
CHAMPIONSHIP KARATE



Finalmente un picchiaduro un po' più realistico, senza mostri verdi rotolanti e donne saltellanti. Potrete così affrontare dei veri combattimenti di kickboxing senza esclusione di colpi. Sempre che il buon Van Damme non si inquieti troppo!



I combattimenti si svolgono su questo fantastico ring. Ne voleranno di mazzate prima che spegnete il GB!



In palestra possiamo svolgere una serie di esercizi utili per migliorare le nostre caratteristiche.

Best of the Best sarebbe davvero un bel gioco se non fosse per la musica della presentazione, che non è davvero un granché (non sarà mica che le pile del mio Game Boy siano scariche al punto che la spia di segnalazione è diventata blu, o che dal mio stereo arrivano le note di *Tubular Bells 2*, mah...). Finito lo strazio si accede al menù principale che presenta davvero una notevole quantità di opzioni.

Oltre, ovviamente, a poter accedere al combattimento, potrete visionare le caratteristiche fisiche del vostro atleta e quelle dell'avversario, espresse in percentuale; all'inizio sono un po' bassine ma non preoccupatevi: potrete allenarvi prima di affrontare un combattimento, migliorandole.

Le caratteristiche aumentano o diminuiscono a seconda dell'esito dei combattimenti, per questo è molto importante effettuare frequenti visite alla palestra per tenersi in forma (non esiste un limite massimo al numero di allenamenti effettuabili prima di un match: approfittatene!).

L'opzione più importante è quella che permette di selezionare le proprie tecniche di attacco: non potrete selezionare il singolo colpo, come avveniva nella versione Amiga (*Panza Kick Boxing*) ma avrete a disposizione diversi gruppi già prestabiliti di tecniche (otto, per l'esattezza, con sedici movimenti ognuno) tra cui scegliere: potrete visualizzare un gruppo prima di selezionarlo, dopodiché sarete pronti

per affrontare il vostro primo combattimento. Durante il gioco potrete cambiare a vostro piacimento il gruppo di tecniche scelto, per poter così meglio affrontare l'avversario successivo. I match si svolgono su di un ring e sono divisi in tre round; dovrete mollarvi una serie di calci e pappine cercando di parare quelle dell'avversario. I colpi migliori sono sempre quelli "d'incontro" (tolgono molta energia), oppure pugni come l'uppercut, che se dati nel momento giusto possono ridurre il vostro nemico a una pizza margherita.

La vostra forza vitale è rappresentata da quattro riflettori che diminuiscono d'intensità, fino a spegnersi completamente, quando venite colpiti: una volta che tutti i riflettori saranno spenti sarete definitivamente fuori combattimento e avrete perso (lo stesso vale, ovviamente, per il vostro avversario).

Se riuscirete a battere cinque avversari al primo scontro, vi verrà chiesto di partecipare al "Kumite", un combattimento più duro di un normale match ma che, una volta vinto, vi darà più punti-caratteristiche e soldi; successivamente vi verrà proposto un altro Kumite, e così via fino a che ne riuscirete a vincere sei (ma già dal secondo cominciano le sante mazzate).

Finire il gioco significa riuscire a sconfiggere ben quindici avversari sempre più forti e agguerriti e vi assicuro che non sarà un'impresa da poco.

• **Amarok**



GRAFICA	SONORO	GIOCAB	AVVER
Ottimi gli sprite, ma fondali poco vari.	Davvero niente di entusiasmante.	Buona; ottimo il controllo dello sprite.	Peccato per la ripetitività degli avversari.
8	4	8	7

COMMENTO

Devo dire che non mi aspettavo una conversione così accurata, gli sprite sono davvero ben fatti (su Amiga erano atleti digitalizzati) e si muovono con notevole fluidità. Il gioco richiede un attento studio dell'avversario e un buon uso delle parate e delle tecniche, al fine di utilizzare la migliore di esse secondo la distanza a cui vi trovate dall'altro atleta. Nell'insieme è davvero un bel gioco e devo dire che mi sono divertito molto a giocare. Unico difetto, forse, è che gli avversari non sono molto vari e differiscono solo per il numero di tecniche che conoscono ed eseguono.

Comunque, ve lo consiglio, se volete provare qualcosa di diverso dai soliti picchiaduro, che sia anche un po' pensato e non solo un ripetuto pigiar di tasti per dare il maggior numero possibile di calci e pugni.

SCHEDA TECNICA

Titolo **Best of the Best Championship Karate**
 Casa **Loricel**
 Distribuzione **Import**
 N° Giocatori **1**
 Continua? **Password**
 Livelli di difficoltà **1**

SPORTIVO

SOTTO CONTROLLO



A seconda della combinazione della croce direzionale e dei tasti si ottengono tecniche diverse, senza una precisa funzione predefinita.

AGIRE & PENSARE





8 **7** **7** **7**

COMMENTO

Il gioco non è esente da errori, pur vantando una grafica notevole, una giocabilità superba, una vasta area e varietà di gioco, due giusti e immancabili continui, uno spericolato e spassosissimo modo a due giocatori e, quindi, una longevità considerevole, almeno questo punto di vista. Infatti, tutta questa pappardella può non essere sufficiente a tenere lontana la noia che già a un terzo del gioco, avvolgendo e compromettendo la restante porzione. Se alle prime partite si cerca di non lasciare indietro nemmeno un bonus, nelle partite successive il loro ruolo diventa più che secondario. Girare, girare e girare per scovare l'uscita maledetta può far venir il giramento di testa. Ciò nonostante, resta comunque un buon prodotto se giocato da solo e ottimo se giocato in doppio.

SCHEDA TECNICA

Titolo **Titus the fox**
 Casa **Titus**
 Distribuzione **Import**
 N° Giocatori **1/2**
 Continua? **2**
 Livelli di difficoltà **1**

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE
A **O** **O** **O** **O** **P**

TITUS the FOX



Chi si nascondere dietro alla telefonata?



Sono proprio nel più classico dei giochi a piattaforme.



Quando c'è nell'aria uno scoop giornalistico nessun buon professionista può lasciarselo sfuggire (che mestiere ingrato, quasi come quello del recensore), anche a costo di rimetterci le penne...

Foxy, un'invitata super speciale, nonostante la sua innata scaltrezza, nel tentativo di cogliere una notizia sensazionale nel Sahara, è finita nei guai più salati facendosi catturare dal malefico Sultano.

Come al solito tocca al maschio di turno toglierla dai pasticci. Che ci volete fare, le donne combinano i guai (almeno nei videogiochi) e a noi tocca riparare: com'è crudele la natura. Titus, il nome di questo ennesimo eroe, deve affrontare i quattordici incredibili e ingarbugliati livelli, intervallati solo da sezioni bonus, che lo dividono dalla sua imbranata amata. All'interno di ognuno di questi enormi labirinti, il volpino deve trovare l'uscita che si cela in un angolo lontano e oscuro, affrontando o evitando i terribili nemici che gli si scagliano contro come gli strozzini fanno sui loro debitori. Per destreggiarsi, difendersi e rifocillarsi Titus, lungo il suo cammino, può trovare tre differenti oggetti: delle palle speciali che servono per raggiungere le altezze più notevoli, delle

casce in grado di eliminare anche i più assidui rompiscatole e dei bonus. Ogni cento di questi ultimi, se si porta a termine la sezione bonus, Titus guadagna una vita extra. Il gioco si basa sulla super collaudata formula piattaforme-rompicapo. Infatti, per trovare l'uscita di ogni livello si devono provare tutte le vie possibili, calpestare ogni centimetro di labirinto per scoprire meccanismi particolari, in grado di aprire nuovi e importantissimi passaggi. Spesso è indispensabile trasportare le palle-trampolino attraverso muri di nemici, oppure portarsi in spalla una cassa per tutto il tragitto per abbattere il muro di nemici che blocca la strada verso l'uscita. Bisogna tenere conto che questi oggetti sono dotati di un loro peso e, quindi, riducono inesorabilmente la potenza di salto. Il gioco prevede anche la super-opzione a due giocatori che li mette in gioco simultaneamente, non per farsi dispetti, ma per collaborare a una più efficace strategia di attacco.

• Log



Nessuno ha mai pensato a dire almeno GRAZIE a tutti
Voi lettori.....beh NOI ci abbiamo pensato!!
GRAZIE A TUTTI!!!

FAVOLOSO



OPERAZIONE PRESENTA UN AMICO

A TUTTI I CLIENTI CHE OFFRIRANNO L'OPPORTUNITA' AD UN AMICO DI EFFETTUARE UN ACQUISTO PRESSO DI NOI
VERRA' INVIATA IN **OMAGGIO** UNA CARTUCCIA GIOCO.....E ALL'AMICO **10% DI SCONTO!!!**

OLTRE 3000 ARTICOLI PER LA TUA CONSOLE SEMPRE DISPONIBILI

VIA VELA 12/2 40138 BOLOGNA

ORDINA IMMEDIATAMENTE!!!!

APERTO TUTTI I GIORNI DALLE
9:00 ALLE 19:30 Continuato

TELEFONO 051.343.504 (10 Linee r.a.)

FAX 051.344.006

http://www.oldgamesitalia.net/

http://www.oldgamesitalia.net/



Robin Hood

PRINCE OF THIEVES



4 7 7 6

COMMENTO

Ho generalmente un atteggiamento piuttosto critico nei confronti dei tie-in cinematografici, specie se si tratta di avventure: il piacere di trovare la soluzione dei vari problemi viene infatti troppo spesso frustrato dall'eccessiva rigidità della trama. *Robin Hood* in questo non fa eccezione, tuttavia riesce a farsi in parte perdonare questo difetto grazie all'impiego abbastanza equilibrato delle fasi di combattimento, nei complessi abbastanza ben realizzati. *Robin Hood* vanta però una delle grafiche peggiori mai viste sul piccolo schermo monocromatico del Gameboy, nelle fasi RPG le immagini sono molto confuse e nei combattimenti gli sprite sfarfallano. Oltretutto il gioco non offre alcuna possibilità di salvataggio della partita in corso: il che, considerando la difficoltà generale abbastanza elevata, non invoglia certo un potenziale compratore all'acquisto. Pensateci bene prima di prendervi.

SCHEDA TECNICA

Titolo **Robin Hood, Prince of Thieves**
Casa **Virgin Games**
Distribuzione **Import**
N° Giocatori **1**
Continua? **Infiniti**
Livelli di difficoltà **1**

GIOCO DI RUOLO

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE

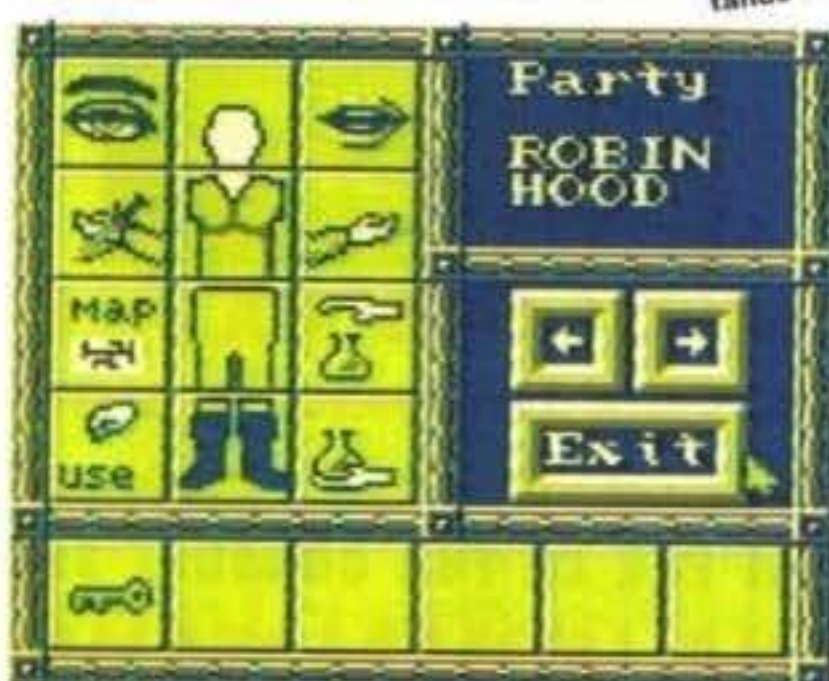
A O O O O O P

È il 1194, l'Inghilterra, terra fertile e prospera, giace sotto il giogo di una feroce tirannia e di una pressione fiscale inclemente. Re Riccardo Cuor di Leone, sovrano giusto e illuminato si è imbarcato per la terza Crociata (una specie di passatempo in voga ai tempi, consistente nel cercare di massacrare...ehm convertire quanti più musulmani possibili alla fede cristiana). Robin di Locksley, un signorotto locale ingiustamente accusato (dicono tutti così) di evasione fiscale, riciclaggio di denaro sporco e parcheggio in divieto di sosta, viene espropriato di tutti i suoi beni. Fortemente irritato per la seccatura capitatagli, Robin Hood, invece di candidarsi per qualche partito come si farebbe oggi, decide di formare una banda di fuorilegge e ribellarsi così alla dittatura del malvagio sceriffo di Nottingham. Attaccando in continuazione i convogli carichi di denaro, estorto alla povera gente con il vecchio e tradizionale metodo delle tasse, il "principe dei ladri" riesce ben presto a conquistare la simpatia della gente e ad arricchirsi sfruttando i diritti di copyright concessi ai vari produttori cinematografici. La lista di film che hanno preso più o meno spunto dalla figura del bandito più amato di tutti i tempi è infatti più lunga dei capelli di Ape-car. Tra questi (i film, non i capelli), mi preme citare il titolo più recente della serie: "Robin Hood, Principe dei ladri". Questo non tanto perché abbia particolarmente apprezzato l'interpretazione di Kevin Costner,

La storia di un uomo potente e stimato che diventa ladro e rapinatore per vocazione. No, non stiamo parlando di qualche politico dell'attuale legislatura; ci stiamo semplicemente riferendo a *Robin Hood*, l'ultimo RPG della Virgin Games.



Le scene sono realizzate rispettando lo svolgimento del film.



L'equipaggiamento del personaggio viene visualizzato tramite questa schermata molto efficace.

contemporaneamente che ricorda vagamente il buon vecchio *Gauntlet*. Il tutto è poi sapientemente condito con alcune immagini digitalizzate prese a prestito dal film. È forse l'eccessiva fedeltà all'omonimo cinematografico a rappresentare il principale problema del gioco, che, dovendo necessariamente forzare le scelte del giocatore, rischia di risultare un po' troppo "piatto" per i cultori del genere; ciò nonostante se non siete troppo esigenti o siete alla ricerca di un buon mix e, soprattutto, se vi è piaciuto il film, questo potrebbe essere un titolo da tenere d'occhio (anche se con cautela)!

• Vordak

GIOCO E STRATEGIA sas

Salita Arenella 22/D - Tel -Fax 081/5789319

**A NAPOLI IL PRIMO
CENTRO SPECIALIZZATO IN
GIOCHI CON ORGANIZZAZIONE
DI CORSI E TORNEI**



**GIOCO E STRATEGIA
GAMES CENTRE
COLLECT
CARD**



Valida fino al 31 dicembre 1993

VIDEOGIOCHI PER CONSOLE

SNES/SFAMICON

World Heroes (Tel.)
Art of fighting (Tel.)
Mortal Kombat (Tel.)
S. Empire S. Back (Tel.)
Allen 3 (100)
J. League Soccer (Tel.)
Bomberman 93 (140)
Mario Coll. (160)
Street F. 2 Turbo (160)
Tyny Toons (100)
S. Kick off (50)
Batman Return (100)
Allen/Predator (40)
Flying Hero (70)
S.F1 Circus 2 (130)
Death Brade (140)

NEO GEO

Samurai Shod. (400)
Top Hunter (Tel.)
World Hero 2 (360)
Top Golf (130)
Mutation Nation (130)
Art of fighting (350)
Trash Rally (130)
Eight Man (150)
Fatal Fury 2 (360)

GAME BOY

Vasto assortimento
tutte le novità
Favolose offerte su tutti
i titoli

MEGADRIVE

Rocket K. Adv. (110)
Jurassic Park (Tel.)
Street Fighter 2 (Tel.)
Strider 2 (100)
S. Shinobi 2 (Tel.)
Fatal Fury (100)
Golden Axe 3 (90)
Splatter House 3 (90)
Mega CD
Slphead (Tel.)
Sonic (Tel.)
Illusion City (Tel.)
Final Fight (110)
Wonder Dog (70)
Galaxy Exp. 999 (Tel.)

PC ENGINE

Black Hole Ass. (130)
Vigilante (35)
Street fighter 2 (90)
Cal 2 (75)
Macross 1 (130)
Mystic formula (130)
Winds of thund. (130)
Dungeon Exp. 2 (Tel.)
Gundbuster 2 (115)

GAMEGEAR

Jurassic Park
Street of rage 2 (tel.)
Doraemon (60)
Street Figh. 2 (Tel.)

**NOLEGGIO CARTUCCE MEGADRIVE
SUPERFAM / MEGACD/ PC ENGINE**

PERMUTA DIRETTA E C/ VENDITA USATO

Convenzioni con club e associazioni

SPEDIZIONI POSTALI E TRAMITE CORRIERE EVASIONE ORDINI ENTRO LE 24 ORE

CHIEDI GRATIS I NOSTRI CATALOGHI

TUTTE LE NOVITÀ PER IBM - AMIGA - MAC

**AL SUD IL PIU' GRANDE
CENTRO SPECIALIZZATO IN GIOCHI
DI RUOLO, DI SOCIETÀ, DI SIMULAZIONE
FANTASY E DI FANTASCIENZA,
WARGAME, MINIATURE E ACCESSORI.**

**VASTO ASSORTIMENTO DI CONSOLE
E ACCESSORI A PREZZI FAVOLOSI!**

**IMPORTAZIONE DIRETTA DI
MODELLINI DA USA E GIAPPONE**

MODELLINI IN OFFERTA

Jason 40.000
Robocop 3 60.000
Punisher 35.000
La Cosa 40.000
Pinhead 40.000
Elvira 40.000
Spiderman 35.000
S. Surfer 35.000

BOARDGAME IN OFFERTA

Battletch 50.000
Dungeon G. 55.000
Fire Team 40.000
Dragon G. 45.000

Favoloso

Warhammer A. Battle a 70.000

MINIATURE IN OFFERTA

Miniature in piombo 25 mm
della serie personaggi Asterix
a L. 2000

Miniature in piombo 90 mm
della serie personaggi Bonelli
a L. 20.000

V
E
N
D
I
T
A

D
I
R
E
T
T
A

E

P
E
R

C
O
R
R
I
S
P
O
N
D
E
N
Z
A

N
O
V
I
T
À

S
E
T
T
I
M
A
N
A
L
I

D
A

U
S
A

E

G
I
A
P
P
O
N
E



GRAFICA	SONORO	GIOCA	AB
7	7	9	8

Niente male per il portatile di Sonic, forse si poteva fare un po' meglio.
Le musiche non sono male, ma gli effetti sonori sono pochini.
Immediato e di semplice comprensione: buoni anche i comandi.
Vi ci vorrà un bel po' per finirlo a livello "hard". Più divertente in due.

COMMENTO

Anche questa volta la Sega ha fatto centro! Il gioco avvince fin dal primo schermo e se dovete cominciare a sentire le prime avvisaglie di noia, chiamate un vostro amico e collegatevi in link: vedrete che in due è tutto un altro gioco e che è molto più divertente spartirsi bestioni e power-up, dandosi una mano nelle risse o pestandovi tranquillamente fra di voi. Cosa c'è di meglio di una bella scazzottata prima dei pasti? Stimola la circolazione e fa venire appetito... Un "must" per tutti gli amanti del genere, consigliato anche a tutti gli altri possessori di Game Gear, non brado proprio che potranno pentirsi dell'acquisto.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Streets of Rage 2
Casa	Sega
Distribuzione	Giochi Preziosi
N° Giocatori	1/2
Continua?	SI
Livelli di difficoltà	3

PICCHIADURO

SOTTO CONTROLLO

Per muovere il personaggio

Per colpire



Per saltare

AGIRE & PENSARE



Streets of Rage 2

I cambiamenti sono più che altro di quantità: la qualità del gioco rimane all'incirca la stessa della versione per Mega Drive (e il voto ne è un'ulteriore conferma). Sei livelli di puro picchia picchia violentissimo, con mostri alieni alla Predator, robot, bestioni di fine livello che sputano fuoco o che viaggiano su jetpack volanti, e chi più ne ha più ne metta... Non manca proprio la varietà nei nemici, si sente invece un po' di monotonia nelle armi e nei "power-up", pochi e abbastanza scontati: il solito cibo per recuperare energia, il solito coltello, il solito tubone... mancano le Katana, le mitiche spade dei Samurai del medioevo giapponese che ci facevano tanto sognare, mancano i coltelli-ninja presenti nella versione Mega Drive e anche le bombe...

D'altra parte una delle cose che più mi hanno stupito, subito dopo aver acceso il mio Game Gear è stata l'assenza di Max, il wrestler cattivo e grosso come un armadio che dava, stritolando i nemici come sardine, un'impressione di potenza e un tocco di brutalità al tutto. Rimangono solo Axel, Blaze (mi sono innamorato di lei, ragazzi, altro che Chun Li!... Anche se non è bella come la Maki di *Final Fight 2*!) e Sammy, alias Skate, il bambino rompipalle che va in giro con i pattini a rotelle e ha la brutta abitudine di darli sui denti alla gente. Non c'è certo molto altro da dire sul gioco: lo conoscete tutti benissimo, e anche se non lo conosceste non ci vorrebbe molta immaginazione... La grafica è stata semplificata (mancano alcuni particolari nel background, gli sprite dei perso-



I fondali su cui avverranno i nostri massacri sono stati semplificati rispetto all'originale.



Uno dei più famosi e bei picchiaduro a scorrimento, già recensito su Mega Drive nel numero 15 dall'amorfico Biomassa, arriva anche sugli schermi del portatile di casa Sega, con qualche cambiamento ma con lo stesso spirito...



Poveri negozianti, riusciranno a vendere qualcosa con questa cagnara per strada: "Bau, bau!!!"

naggi sono un po' più piccoli, ecc.) e il sonoro è nettamente inferiore rispetto alla versione Mega Drive, ma cosa vi aspettavate? Il pieno d'orchestra? Su, facciamo le persone serie! Nel complesso, comunque, c'è da dire che sono ben pochi i giochi che fanno venire voglia di giocare ancora anche dopo che li abbiamo finiti, magari due o tre volte. La cosa divertente è che finire il gioco con Axel non significa automaticamente saperlo finire con Blaze o Sammy, quindi la sfida rimane aperta e i tre livelli di difficoltà (e il numero di vite) mantengono vivi l'interesse e il divertimento. I controlli sono abbastanza buoni: è possibile colpire i nemici con un sacco di mosse diverse (ogni personaggio ha le sue caratteristiche peculiari), colpi, proiezioni, ecc. Gli amanti dei picchiaduro non possono lasciarsi sfuggire una cartuccia che, con la possibilità di giocare in due in link, è da considerarsi una delle migliori per questa console.

• Scarlet

Db-Line srl

☎ 0332/819104 ☎

Gli specialisti nella vendita per corrispondenza

CONSOLES e ACCESSORI	Cd Megadrive Scart/Pai	MegaDrive 2 MD Final Solition	Super Famicom Super Nes	Game Gear Game Boy	Neo Geo Home Version
SUPER SCOPE BAZOOKA+6 giochi	Allimentatore 220V per GB e GG	Allimentatore Auto per GB e GG	Battery Pack per GB e GG	GameBoy Amplifer GameBoy Magnifer	Porta GB da cintura Light boy/View Boy
TV TUNER per GG Master Gear Conv.	GG-Big Windows 2 GG Cavo 2 giocatori	Md-Game Adaptor Md-Joypad Mega Pad	Md-Joypad PRO 2 SG-3 SG-8 SG-3600	Md-Joystick PRO-1 Mega Joystick SG-60	Joystick a raggi infrarossi - XE-25G
NG-Memory Card Joystick 4 tasti	SF-SN Joystick XE1 JBJKing CPS Fighter	SF-SN Joypad SF-3 Joypad Dyna-1	SF-SN Joypad Cavo Scart per SN	SN/SF SUPER MAGIC GAME CONVERTER	SN-S Adv.Joystick MD-Menacer
SUPER NES	FAMICOM	GAME GEAR	MEGADRIVE	MEGADRIVE	GAME BOY
Street Fighter 2 T.	Street Fighter 2 T.	Dracula	Fatal Fury	Blaster Master II	Speedy Gonzales
First Samurai	Football Fury	Bare Knuckle 2	Street Fighter II	Bare Knuckle II	Goal
Baseball 2020	Bart's Nightmare	Batman Returns	Batman revenge of J	Devastator (CD)	Felix the cat
Inindo	Batman Returns	World Cup Soccer	Bubsy	Davis Cup Tennis	N.Mansell's Racing
Uncharted Waters	Battle Teach	Evander Holyf.Boxe	Jurassic Park	F22 Interceptor	Zelda - Hook
E.V.O.	Bull Vs.Blazers (NBA)	G-Loc - Klax	Clue - Chakan	Ecco the Dolphin	WWF King of Ring
Nigel Mansell Racing	Combatribes	Hook - Tom & Jerry	Desert Strike	Flash Back	Bugs Bunny 2
Cool World	Dorach	Lemmings	Summer Challenge	Chester ChetaH	F-15 - Rcing Fighter
F-15 Strike Eagle	Doraemon	Mickey Mouse's 2	Final Fight (CD)	King of the Monster	Finstones - Mr. o
Star Fox - Star Wars	F1 Grand Prix part 2	Predator 2	Mutant L. Football	King Salmon	Gradius III-Joe & Mac
Harley's Humongold	Fatal Fury	Incredible Crash D.	Galaxy Express (CD)	League Champ.Soccer	Krustys- Titus the Fox
Final Fight 2	Flying Hero	RC Grand Prix	Sorcerer's Kingdom	Magic Sage	Adventure Island II
Gemfire - Tuff e Nuff	Golden Fighter	Shinoby 2	Hit the Hice	Micky & Donald	AputSlan II
Football Fury	Kitaro's Adventure	Halley Wars	Indiana Jones Last.C.	OutRun 2019	Avenging Spirit
S. Mario all Star	Leading Company	SONIC 2	General Chaos	Puyo Puyo	Bart Simpson Deadly
N.H.L. Hokey 93	Magic Sword	Ninja Gaiden 2	Jungle Strike	Road Rash II	Burning Pelpal
Paper Boy II	Metal Jack	WWF Steel cage	Joepardy	SIM Earth (CD)	Darwing Duck
Prince of Persia Road Runner	Nobunaga the Army of the King	Winbledon Tennis	Mickey & Donald Football 93 (CD)	Sonic II Ramna 1/2 (CD)	Empire Strikes Star Trek: ext Gen.
Shanghai II - S.Soccer	Pro Football 93	NEO GEO	Mohammad	Spatter House 2	Simpson -
Aero B12 II	Ramna part 2	Fatal Fury 2	Monopoly	Splatter House 3	Spiderman 2
Street Combat	Return of double Dragon	Andro Dunos Alpha Mission II	NBA All Star	Street of Rage 2	Sumo F16 WWF SuperStar
Street Fighter II	Sim Earth	Art of Fighting	OutLander	Super H.Q.	Tail Spin
Super Sonic Blastman	Star Fox	Bourning Fight	Paperboy II	Super Monaco GP II	Terminator 2
Super Valls IV	Star Wars	King of the monster2	PGA Golf II	Team USA Basket	The Legend of Zard II
The Blues Brothers	Tenbu Spirits	Ninja Commando	Risky Woods	Terminator 2	Thunder Bird
Tiny Toon Adv.	The G. Waldo Search	Robo Army	Robocod	Tiny Toon Adv.	Titus the fox
Wayne's World	The Steel Knight	Soccer Bowl	Roger Clemens	TMNT Turtles	Top Gun II
King of the Monster	Valken-	Trach Rally	Tyrants	Wardner	Track n Field
Wings Commander	XAK	World Heros	World Class Golf	Wrestlemania	Wave Race

SCONTI PARTICOLARI PER I CLIENTI Db-PRIVILEGED!!



Db-Vox 767303
VOXonFAX 767360

Db-Line Srl - V.le Rimembranze 26/C - 21024 Biandronno (VA)

FAX: 0332/767244 - BBS: 0332/706469-819044

Db-Vox 0332.767303 (VOCE) & VOXonFAX 0332.767360 (VOCE-FAX)

Il primo Computer che ti aiuta a scegliere. Richiedi subito il tuo codice di accesso !!

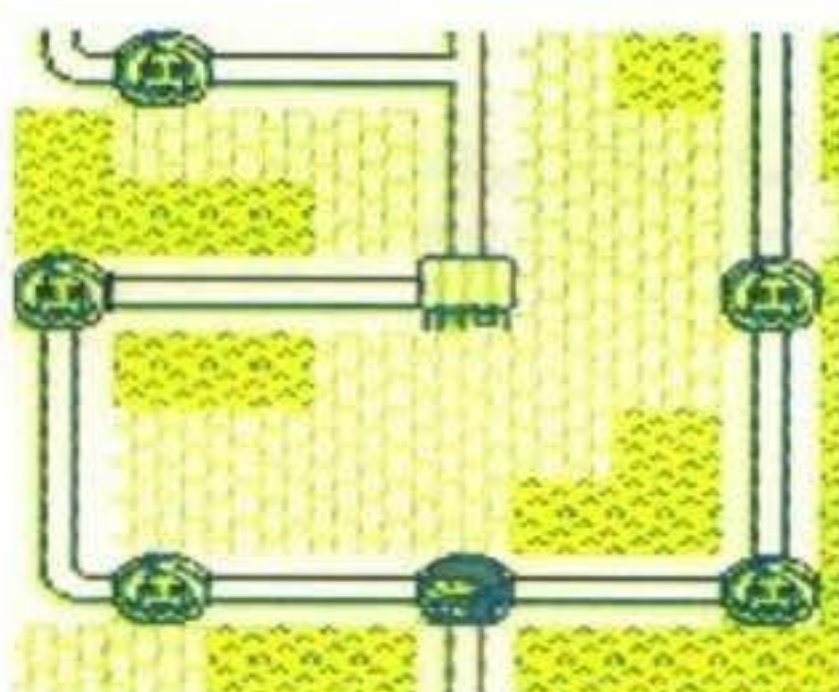
IL SERVIZIO E' GRATUITO

TUMBLEPOP

I nemici dell'igiene hanno ormai le ore contate!
Dopo le persecuzioni razziali perpetrate ai loro danni dalla TV e da un esercito di casalinghe inferocite, ora anche la Data East sembra condannarli senza pietà. Afferreremo dunque un aspirapolvere e salviamo i destini dell'umanità.



La strada verso la pulizia è lunga ma con un po' (poca) pazienza, riusciremo a raggiungere l'igiene (vero, Apecar7).



La grafica della cartuccia fa rimpiangere "i bei tempi" dell'Atari 2600. Ma è possibile vedere ancora delle cose simili?

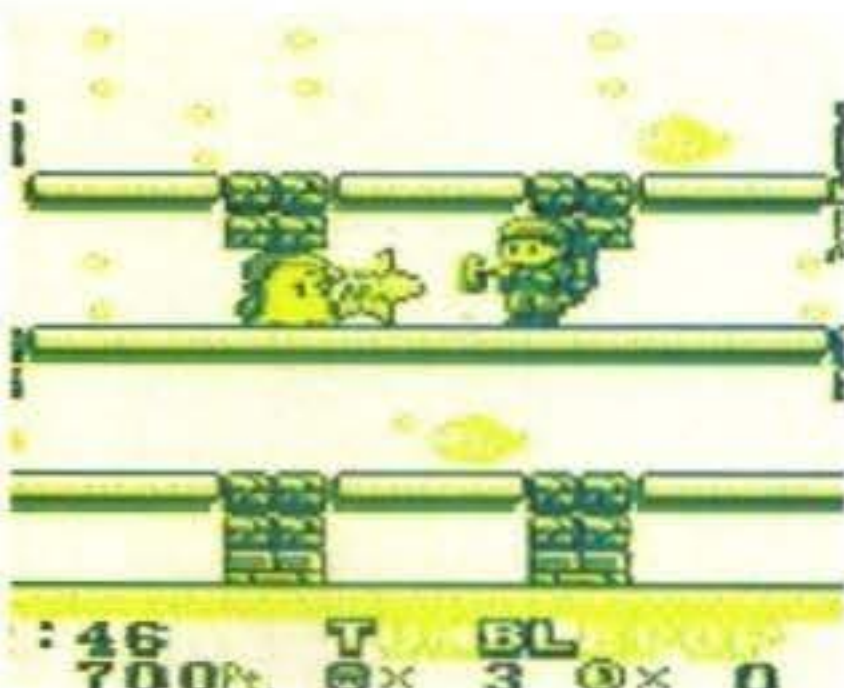
Hanno ucciso l'Uomo Ragno, chi sia stato non si sa; ma anche Superman è morto (il 16 novembre del '92) e persino Batman, dopo la scomparsa del fedele compagno Robin, comincia a perdere colpi. Insomma tira una brutta aria per i cari vecchi supereroi. Ma niente paura, dopotutto, morto un papa se ne fa subito un altro e i giovani d'oggi hanno scelto con decisione i nuovi miti degli anni 90: Idraulico Liquido e Anitra WC saranno i degni successori degli eroi Marvel.

Da sempre sensibile alle nuove tendenze giovanili la Data East prende la palla al balzo e sforna *Tumblepop*, il primo gioco

della nuova generazione: dopo i platform games nascono infatti gli igienic-games! In breve la trama: è il 2018. La cara vecchia Terra è stata sconvolta da una serie di disastri nucleari e ambientali e una nuova razza di super-schifezze e di batteri mutanti sta per sopraffare ciò che resta del genere umano.

Un solo eroe (che all'inizio avrebbe dovuto essere Mastro Lindo, ma poi è saltato l'accordo con la Spic e Span) si erge, armato di un potente aspira-polvere, a difendere i destini dell'umanità. Per riuscirci, dovrà eliminare una moltitudine di mostriciattoli annidati in una miriade di livelli a piattaforma, e sconfiggere poi i boss finali di ogni livello. Il gioco, fatta eccezione per l'aspirapolvere e qualche oggetto-bonus in più, è sostanzialmente identico al vecchio *Bubble Bobble* della Taito. L'unica differenza di rilievo è la mappa iniziale, che consente di scegliere l'ordine in cui affrontare i vari livelli (un po' come in *Super Mario Land 2*). L'opzione a due giocatori consente di giocare con un amico (no, non è l'amico Svelto) linkato e risolvere ogni schema in un Tot. Insomma, se anche voi credete che non esista sporco impossibile, allora questo prodotto potrebbe interessarvi.

• Vordak



Sporco e batteri non avranno vita facile con il nuovo eroe dell'igiene deciso più che mai a porre fine alle loro scorribande.



GRAFICA	SUONO	GIOCAB	VALUTAZIONE
5	6	6	5

COMMENTO

Lanciare un nuovo "platform" in un mercato già saturo di questo tipo di giochi è un'impresa di per sé commercialmente rischiosa, specie se si tiene conto dell'ottimo livello qualitativo di alcuni titoli come *Super Mario Land 2* o *Kid Dracula*. Se poi il gioco in questione è brutto come *Tumblepop* allora il rischio diventa un suicidio. La grafica, decisamente mediocre, supporta un gioco noioso, scolastico, privo di originalità che non può assolutamente competere con la maggior parte dei titoli già in commercio e che si possono acquistare allo stesso prezzo. In definitiva: *Tumblepop*, se lo conosci lo eviti, se lo conosci non ti frega.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Tumblepop
Casa	Data East
Distribuzione	Import
N° Giocatori	1/2
Continua?	Password
Livelli di difficoltà	1

PIATTAFORME

SOTTO CONTROLLO



COMPUTER VIDEOGIOCHI



Master System II

SuperNINTENDO

SNK

Neo-Geo

MEGADRIVE

GAME GEAR GAME BOY

Commodore

Nintendo

PC COMPATIBILE

**ULTIMISSIMI ARRIVI E TUTTE LE NOVITÀ
DIRETTAMENTE DAL GIAPPONE E AMERICA
PREZZI DA INGROSSO!**

**VENDITA NOLEGGIO E PERMUTE
ACQUISTO DELL'USATO CONTANTI**

VENDITA PER CORRISPONDENZA

ODIS S.r.l. - Piazza di Pontelungo, 3 - (M Pontelungo) ROMA - Tel. 06/7016436

TUTTI I MARCHI SONO DI COMPETENZA DEI PROPRIETARI.

VIDEOLAND
ARRIVA PRIMA DI TUTTI



APERTI DALLE 10.00 ALLE 20.00

LUNEDÌ

DALLE 15.00 ALLE 20.00
ORARIO CONTINUATO

MM Loreto

(USCITA P.ZZA ARGENTINA)

NOI SIAMO QUI



- 1° IN ITALIA AD AVER RAGGIUNTO LA QUOTA DEI 8000 SOCI
- 1° A NOLEGGIARE I SEGA CD GAMES
- 1° A NOLEGGIARE 24H SU 24 H VIDEO GIOCHI PER VIDEOGAMES

VIDEOLAND NON È PRIMA NEL DISPORRE DI VIDEO
GIOCHI NON ANCORA PRESENTI SUL MERCATO.

IL NOLEGGIO VIDEO GIOCHI È SOLO
VIDEOLAND.

**TUTTI GLI ALTRI POSSONO SOLO:
SPERARE E INVENTARE**

NOLEGGIO/VENDITA



**SUPER NES
SUPER FAMICOM
MEGA DRIVE
GAME GEAR
NEO GEO**

VIDEOLAND

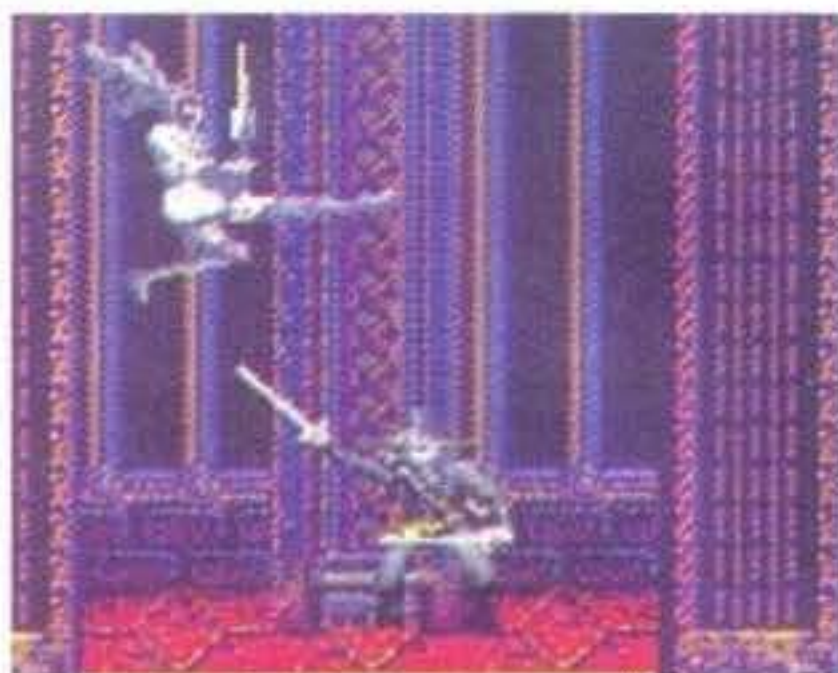
Via Pecchio, 2 (Mi) - ☎ 02/ 29402806 - M.M. Loreto

CHAKAN

THE FOREVER MAN



È il fratellastro di Eddie, quello delle copertine degli Iron Maiden, ma pare sia imparentato anche con Freddy Krueger... Come lui, infatti, è praticamente immortale... Il suo scopo è distruggere i demoni dell'aldilà per poter finalmente riposare in pace.



Un prode spadaccino come Chakan può affrontare senza problemi questi buffoni saltellanti.

Cappellaccio nero, due spade in mano, incantesimi a profusione e uno sguardo davvero cattivo: ecco Chakan, l'ultimo eroe (o forse sarebbe meglio dire anti-eroe) di casa Sega: un guerriero talmente bravo e potente da sconfiggere la Morte in combattimento e conquistarsi così l'immortalità. Ma l'immortalità non è poi questa gran cosa: ok, per un paio di migliaia di anni ci si può anche divertire, ma poi viene davvero a noia! Immaginate cosa può significare leggere le recensioni di Apecar fino alla fine dei tempi! Chiunque tenterebbe il suicidio, in ogni modo... Ma se foste davvero immortali l'unica sarebbe sfidare di nuovo la morte, stavolta per farvi togliere questa orrenda maledizione.

E così è costretto a fare il povero Chakan, solo che stavolta oltre alla morte deve battere tutti i suoi demoni e le sue creature del caos, mostri di lava, non morti, guardiani

terribili e bestie striscianti... A sua disposizione ha soltanto le sue due spade, compagne di mille avventure, e la sua conoscenza della magia. Qua e là, nei livelli e nello schermo di introduzione (dal quale potete accedere fin da subito a uno qualsiasi dei sei livelli da completare), troverete delle pozioni: sono importantissime! Infatti vi permettono di creare degli incantesimi attraverso una segreta procedura alchemica. Gli effetti di tali incantesimi vanno dal diventare invisibile o invulnerabile agli attacchi nemici, al distruggere tutto quello che c'è sullo schermo, dal potenziare le spade a ripristinare tutta l'energia perduta, ecc. ecc.

Se sono rimasti uguali i pregi di questo gioco (l'ottima trama e l'atmosfera durante l'azione, la grafica e un buon sonoro, per un gioco Game Gear) sono rimasti totalmente inalterati anche i difetti: non c'è modo di salvare né, effettivamente, di morire: quando la vostra energia scende a zero vi ritrovate nello schermo introduttivo e dovrete ricominciare il livello da capo, o tentare con un altro. Quindi è assolutamente necessario finire il livello con un solo omino, il che è abbastanza improbabile. Ci vuole la pazienza di un santone indiano per continuare a giocare ininterrottamente per ore tentando di finire i vari mondi! Non è che non sia bello, poteva semplicemente essere realizzato con un po' più di attenzione nei confronti del giocatore medio, che magari non ha, come massima aspirazione, quella di passare quattro giorni tappato in casa davanti allo schermo per vedere la schermata finale.

• **Scarlet**



GRAFICA	SONORO	GIOCA B	US
8	7	7	7

COMMENTO

Se ci fosse stata la possibilità di continuare una partita già salvata o quanto meno di riprendere con i continui dal punto in cui siamo morti, il voto ne avrebbe giovato moltissimo. Grafica e sonoro sono buoni e ben coordinati (anche se, come già detto, il sonoro non regge il confronto con gli scenari apocalittici dei vari livelli). Purtroppo l'eccessiva difficoltà del gioco rende l'interesse molto blando dopo le prime partite, almeno questo è l'effetto che ha sortito in redazione.

Se cercate un gioco d'azione nuovo con una storia originale, prendetelo assolutamente, se non siete particolarmente amanti del genere, cercate altrove.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Chakan
Casa	Sega
Distribuzione	Giochi Preziosi
N° Giocatori	1
Continua?	Si
Livelli di difficoltà	1

AZIONE

SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE



OLD WORLD

BIT WORLD DI LAI ROBERTO
VIA MELETTE DI GALLIO, 4 - 20052 MONZA (MI)
TEL. 039/2720285 - FAX 039/6956979



VENDITA PER
CORRISPONDENZA
TEL. 039/2720285

CARTUCCE SUPERNINTENDO CARTUCCE SUPERFAMICOM

Actraiser II	TEL
Alien 3	* L. 129.000
Alien vs Predator	L. 129.000
Batman Returns	L. 139.000
Battletoads in BM	* L. 129.000
Bomberman 93	* L. 139.000
Brett Hull Hockey	* L. 139.000
Bubsey	* L. 129.000
Bio Metal	L. 145.000
Captain Tsubasa IV	L. 149.000
Combattibles	L. 135.000
Cool Spot	* L. 129.000
Cross America	L. 129.000
Dead Dance	L. 139.000
Dracula	* L. 129.000
Dragon Ball Z II	L. 145.000
Evo	* L. 139.000
Exhausted Heat II	L. 149.000
F.15 Strike Eagle	L. 129.000
Family Dog	* L. 129.000
Fatal Fury	L. 139.000
F.1 Grand Prix II	L. 145.000
Final Fantasy V	L. 149.000
Final Fight II	L. 159.000
First Samurai	* L. 129.000
Gradius III	L. 89.000
Kiki Kay Kay	L. 139.000
Home Alone	L. 89.000
International Tennis T.	L. 155.000
J. League Soccer	TEL
Jimmy Connors Tennis	L. 135.000
Kawasaki	* TEL
Lost Vikings	* L. 125.000
Mario is missing	* L. 129.000
Mortal Kombat	* TEL
Nigel Mansell F1	L. 139.000
Out of this world	L. 129.000
Pop'n'twin Bee	L. 129.000
Populous II	L. 99.000
Power Athlete	L. 119.000
Ran ma 1/2 II	L. 159.000
Ret. of Double Dragon	L. 125.000
Road Runner	L. 135.000
SD Great Battle 3	* TEL
Star Fox	L. 139.000
Street Combat	L. 139.000
Sonic Wings	* TEL
Super Slap Shot	* L. 129.000
Super Volley Ball II	L. 139.000
Super Star Wars	L. 135.000
Super NBA Basketball	L. 129.000
Super Battle Tank	L. 89.000
S.Deformed Soccer	TEL
Street Fighter II	L. 149.000
Street Fighter II Turbo	* TEL
Super F.1 Circus Ltd	L. 89.000
S.Kick Boxing	L. 145.000
Super Mario Kart	L. 135.000
S.Deformed art of fight.	TEL
The VII Saga	* L. 139.000
Super Scope Bazooka VI	L. 139.000
Super Turrican	* L. 119.000
Tazmania Story	* L. 139.000
Tiny Toons	L. 129.000
WWF Royal Rumble	L. 139.000
Waldo Search	L. 115.000

CARTUCCE MEGA DRIVE

Atomic Runner Chelnov	L. 69.000
B.O.B.	* L. 125.000
Bare Knuckle II st.rage	II L. 115.000
Batman Returns	L. 89.000
Blaster Master II	* L. 119.000
Bubsey	L. 119.000
Bull's vs Blazer	L. 119.000
Captain Planet	L. 99.000
Champion Bowling	* L. 115.000
Cyborg Justice	L. 105.000
Cool Spot	* L. 119.000
Chase HQ (Super HQ)	L. 59.000
Dashin Desperados	* L. 116.000
D. Robinson Basketball	L. 79.000
Donald Duck	L. 65.000
Doraemon	L. 89.000
Ecco The Dolphin	L. 99.000
F-15 Stryke Eagle II	* L. 119.000
Fatal Fury	L. 119.000
Flash Back	L. 125.000
General Chaos	TEL
Ghost'n'ghouls	L. 79.000
Golden Axe III	* L. 109.000
Hit The Ice	L. 109.000
Indiana Jones	L. 125.000
Jungle Strike	* L. 119.000
Jurassic Park	* L. 115.000
Kick Boxing	L. 109.000
King Of The Monsters	L. 119.000
Jack Nicklaus Golf	* L. 119.000
James Bond 007 The Duel	L. 95.000
X-Ranza	L. 99.000
Magin Saga	L. 109.000
Mickey & Donald	L. 99.000
Mutant League Footb.	* L. 109.000
Mortal Kombat	* TEL
Ninja Turtles	L. 115.000
Out Run 2019	L. 79.000
Phantasy Star IV	* TEL
Rampart	L. 104.000
Risky Woods	L. 99.000
Rocket Knight	* L. 104.000
Splatter House III	L. 105.000
Snow Brothers	L. 129.000

-STREET FIGHTER II-	TEL

Strider II	* L. 119.000
Super Monaco GP II	L. 74.000
The Human	L. 129.000
Thundr Force IV	L. 129.000
Technoclash	* L. 109.000
Tiny Toon Adv.	L. 105.000
Tyrants	L. 129.000
Toys	* L. 119.000
Wonder Boy III	L. 59.000
Shining Force	L. 119.000
Sonic II	L. 79.000
USA Team Basketball	L. 95.000

GIOCHI MEGA CD

Annette again	L. 119.000
Bari Arm	L. 129.000
Cyborg 009	L. 129.000
Denin Aleste	L. 99.000
Indiana Jones (USA)	L. 109.000
Final Fight	L. 125.000
Jaguar Ixj 220	L. 129.000
Galaxy Express 999	L. 125.000
Monkey Island (USA)	L. 109.000
Mega swartz child	L. 99.000
Night Striker III	L. 129.000
Ninja Warrior	L. 119.000
Sol Feace	L. 79.000
Ranma 1/2	L. 129.000
Rise of the Dragon	L. 104.000
Road Blaster FX	L. 106.000
Silpheed	L. 129.000
Sim Earth	L. 85.000
Spiderman vs Peng. (USA)	L. 109.000
Switch	L. 99.000
Super League	L. 109.000
Terminator (USA)	L. 125.000
Time Gal	L. 106.000
Thunder Storm Fx	L. 85.000
Wolf Child	L. 95.000
Wonder Dog	L. 79.000
Vingdams II	TEL

CARTUCCE GAME GEAR

Aliens	
Chuck Rock	
Clutch Hitter	
Crush Dummies	*
Crystal Warriors	
Defender of the oasis	
J.Montana Football	
In the wake of Vampire	
Monaco GP II	
R.C. Grand Prix	*
Shinobi II	
Spiderman Sinister 6	*
Wrestmania Steel Cage	*
Kick Rush	---cio *

GAME BOY

Battletads 2
Joe & Mac
Star Trek New Generation
Titus The Fox

PC ENGINE

Adventure Island	L. 75.000
Dodge Danpei	L.115.000
Doraemon	L. 77.000
Dragon Spirit	L. 75.000
Final Soldier	L. 65.000
Fire Pro Wrestling	L. 75.000
Dungeon Explorer II	L.115.000
Greatest Eleven	L. 69.000
Kong Fu	L. 49.000
Ninja Etuk Enden	L. 77.000
Power Sports	L. 75.000
Pover Tennis	L.129.000
Racing Spirit	L. 75.000
Sport Hockey	L. 99.000
STREET FIGHTER II	L.139.000
Youkay Douchunke	L. 45.000

DISPONIBILI TITOLI ANCHE PER IL CD-ROM

GIOCHI PER NEO GEO

Fatal Fury II
Ghost Pilot
Blue's Journey
Eight Man
Ninja Combat
Riding Hero
Soccer Bravi
Super Side Kick
Art of Fighting
Sengoku II
3 Count Boat
World Heros II 147M
Samurai Shodown
Top Hunter 162Mega



CONSOLES :

SUPER FAMICOM SCART + 2 JOYPAD + CAVO SCART	LIT.419.000
SUPERNINTENDO SCART USA	L.289.000
SUPERNINTENDO USA SCART + 2 JOYPAD + S.MARIO	LIT.379.000
GAME BOY	LIT. 149.000
GAME BOY + STAR TREK NEW GENERATION	LIT.215.000
MEGA DRIVE SCART + SONIC JAP	L. 295.000
MEGADRIE GENESIS SCART	L. 269.000
GAME GEAR + 2 GIOCHI	L.285.000 / TV TUNER L.199.000
SEGA MEGA CD	L.538.000 / MEGA CD + 5 GIOCHI L.699.000
NEO GEO + FATAL FURY II	LIT.999.000
NG JOYSTICK PER NEO GEO	LIT.139.000
PC ENGINE GT + GIOCO	LIT.449.000
S.CD ROM DUD-R + GIOCO	LIT.599.000
M E G A D R I V E II	LIT.285.000
MEGA CD II+FINAL FIGHT+PRINCE OF PERSIA+GIOCO	LIT.689.000



TUTTI I MARCHI E I NOMI ELENCAI SONO DI ESCLUSIVA
PROPRIETA' DELLE SINGOLE CASE PRODUTTRICI.
I PREZZI RIPORTATI SONO I.V.A. INCLUSA.
TUTTI I PRODOTTI SONO COPERTI DA GARANZIA PER 1 ANNO.

MOLTE NOVITA' POSSONO ESSERE DISPONIBILI ANCHE SE NON
ELENCAI IN PUBBLICITA.

BABY T-REX

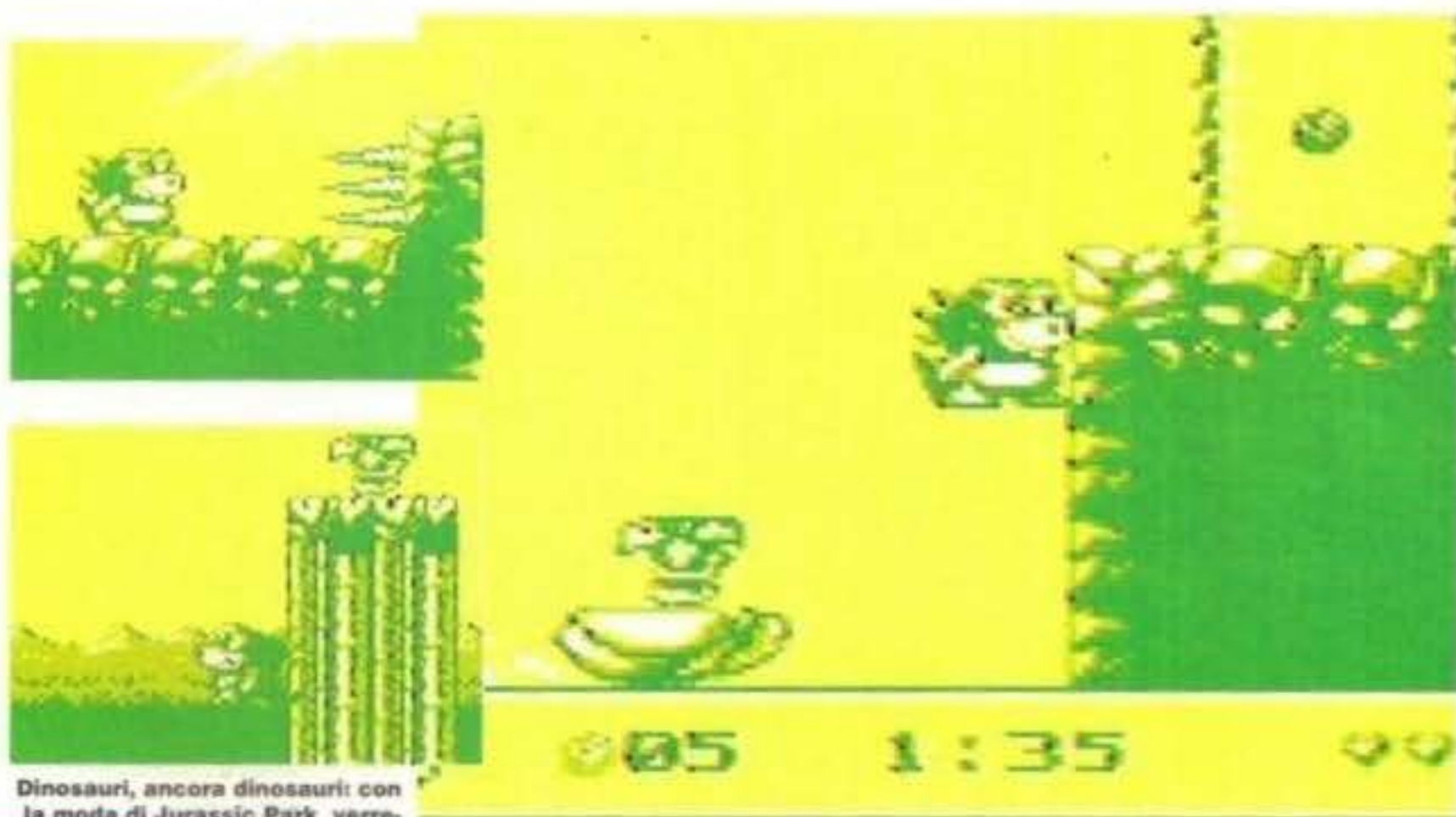


Siete stanchi del solito platform carino e un po' cretino? Ne state cercando uno che abbia come personaggio principale un animaletto completamente scemo e veloce quanto quel porco di un porcospino di Sonic? Avete voglia di tirare il naso di Dupont?

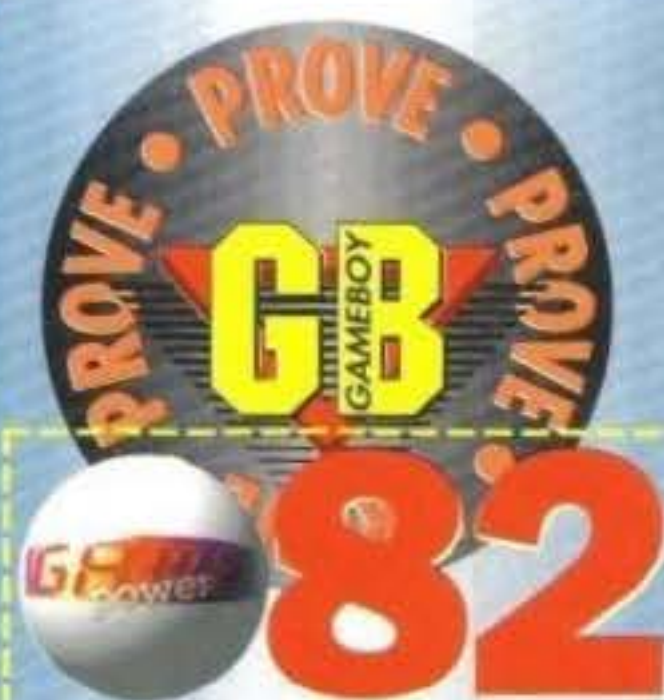
Canappone di Dupont a parte, in questo nuovo giochillo per il nostro portatile Nintendo vestiamo i panni di un buffissimo e velocissimo dinosauro al quale il solito beota ha rapito la "tenera" fidanzata. Motivo di tale vile atto? Una squallida pozione che necessitava del femminile ingrediente. Cosa fare? È presto detto: armarsi del potente pancione e catapultarsi alla ricerca del castello malefico. Questo, secondo le indiscrezioni di un volatile di passaggio, dovrebbe trovarsi in via delle paludi, subito dopo via della giungla e piazza della caverna. Un percorso pazzesco, ma che il Dino deve affrontare per poter rivivere con la sua compagna nuovi e teneri momenti sulla tavola da skate. Il Dino (che non è il nome ma una abbreviazione di dinosauro), oltre a poter utilizzare sassi e affini per colpire i nemici, è in grado di servirsi del suo enorme pancione come se fosse una zavorra e, così facendo, acquistare una incredibile velocità nelle discese. Questo non vuol dire invulnerabilità, ma solo rincorsa per salti straordinari, alti e lunghi quanto i burroni e le voragini più grandi. La struttura del

gioco è tra le più collaudate del genere piattaforma: nemico in formato gigante alla fine dei tre livelli che formano la sezione. Trampolini, piattaforme mobili, speciali trasportatori (come le tartarughe volanti che agiscono, nonostante le vive proteste del nostro protagonista) ecc., sono gli altri elementi che "arredano" i vari scenari. Ogni vita è costituita da quattro cuoricini, ovvero i colpi che Dino può ricevere prima di perire, e ogni partita dà la possibilità di continuare il gioco per ben tre volte. Ciò che può seccare è ricominciare dall'inizio del livello ogni volta che si muore o, peggio, dall'inizio della sezione se si continua la partita; forse tutto ciò serve per compensare una longevità non eccezionale. In fin dei conti, però, la simpatia del Dino (specialmente se si mette a giocare con le palline o a suonare la batteria quando lasciato immobile troppo a lungo) e la sua velocità sono da soli due elementi che rendono il gioco un buon gioco. Se poi si aggiunge il fascino di una nuova sfida a piattaforma, beh... che volete di più.

• Log



Dinosauri, ancora dinosauri: con la moda di Jurassic Park verremo tutti a noi.



GRAFICA	SONORO	GIOCAB	SFIDA
Buona la realizzazione degli scenari e dei personaggi	Noloso motivo che può essere eliminato	Controllo istintivo e immediato	Forse non tutti saranno spinti a portarlo a termine
7	6	8	7

COMMENTO

Senza ombra di dubbio il gioco possiede un certo fascino, derivante sia dalla sensazione di vedere un Sonic monocromatico, sia dal divertimento che suscitano le espressioni beote dell'animaletto, ed è anche dotato di una buona giocabilità, ma non per tutti può rivelarsi una spesa indispensabile. Il GB abbonda di giochi e piattaforme e sicuramente questo è uno dei più carini e originali, ma purtroppo rimane troppo povero per raggiungere la vetta del Power Game. Povero di effettiva varietà, ovvero quella che va oltre i diversi scenari di gioco, e carente di quella strana energia che ti spinge a voler finire il gioco a tutti i costi, *Baby T-Rex* rimane un gioco divertente, ma che di certo non verrà ricordato a lungo.

SCHEDA TECNICA

Titolo	Baby T-Rex
Casa	Beam Software
Distribuzione	Import
N° Giocatori	1/2
Continua?	3
Livelli di difficoltà	1

PIATTAFORME





SOTTO CONTROLLO



AGIRE & PENSARE
A ● ○ ○ ○ ○ **P**

Game Flash

Best of the Best (86% per GameBoy) conferma la sua buona qualità di simulazione sportiva anche per Super Nintendo. Gli altri giochi non sono delle pietre miliari della storia dei videogiochi ma se siete degli appassionati di bowling o di biliardo forse troverete pane per i vostri denti.

TITOLO	CASA	CONSOLE	DISTRIBUZ.	GENERE	GIOCATORI	CONTINUA	GRAFICA	SONORO	LIV. DIFF.	COMMENTO	VOTO
	Gametek	Super Nintendo	Import	Sportivo	1	No	5/10	4/10	1	Per gli amanti delle offerte speciali ecco qui due giochi in uno. Il gioco permette, infatti, di cavalcare moto di grossa cilindrata e watercraft capaci di prestazioni spettacolari, sia provandole singolarmente su uno dei percorsi disponibili, sia iscrivendosi al tour che prevede la doppia prova per ogni tappa. Purtroppo questa offerta da A&O si può classificare tra le più scadenti in circolazione: una vista aerea che mostra un tratto di strada insufficiente per ogni tipo di manovra, una giocabilità semplicemente assurda, un basso quoziente d'intelligenza degli avversari (praticamente sono degli ostacoli mobili) e un basso numero di competizioni sono solo le pecche più evidenti della cartuccia...EVITATELO!	33
	Mentrix software	Mega Drive	Import	Sportivo	1/4	No	7/10	7/10	1	Championship Bowling è una simulazione accurata e molto giocabile. Purtroppo è una simulazione di bowling e quindi, per quanto bene possa essere realizzata, non può avere una grossa longevità e dopo aver giocato qualche partita è destinata a finire su uno scaffale impolverato. Può essere divertente da giocare in tanti ma, considerando l'enorme quantità di titoli disponibili per Mega Drive che animano più di un giocatore, difficilmente la scelta di un gioco per una serata tra amici può cadere su questa cartuccia. Per lo stesso prezzo si possono trovare molte altre simulazioni sportive di buona qualità e sicuramente più avvincenti. Tenetene conto prima di un eventuale acquisto.	72
	Ljn	Gameboy	Import	Azione	1	No	7/10	6/10	1	Terza avventura per l'arrampicamuri più famoso del mondo. Questa volta il nostro Spiderman deve fermare un'imponente invasione di alieni e mostriciattoli vari. A parte un aspetto grafico di notevole qualità e una dose di azione più elevata, il gioco non presenta alcuna novità sostanziale, sembrando quasi un "update", se posso usare il termine, del precedente episodio. In compenso la giocabilità è scemata ulteriormente, rendendo la lotta con i nemici quasi impossibile (bisogna infatti essere a lunghezza di gamba per colpirla) e la scalata sui muri una sofferenza unica, tanto che è difficile arrivare alla cima di un grattacielo senza che qualche invocazione sia rimbombata nella stanza di casa vostra. Se volete un gioco d'azione divertente e poco frustrante è meglio che vi rivolgete altrove.	58
	Kemco	SNES	Import	Piattaforme	1	1/5	5/10	7/10	1	Insomma...si poteva fare meglio! Non voglio dire che sia il solito gioco a piattaforme con i soliti mostriciattoli, i soliti oggetti da recuperare... è proprio così. L'idea in origine era davvero buona e certi particolari come l'esaltamento per la "sezione rock" o gli occhiali speciali sono carini ma, santo cielo, gli sfondi sembrano i disegni che facevo io all'asilo, per non parlare della grafica degli sprite assolutamente elementare, arriviamo alle medie solo per quanto riguarda il background sonoro, ma più in là davvero non si va. Ora mi dico, con tutto l'analfabetismo che c'è in giro per il mondo, suvia almeno i giochi per SNES facciamoli un po' benino!!!	64

 <p>CAESAR'S PALACE</p>	Virgin	Game Boy	Import	Casino	1	No	5/10	4/10	1	<p>Non si può proprio dire che al Game Boy manchino le risorse per simulare con efficacia l'intera attività di un casinò di Las Vegas. Dopo tutto non è un compito gravoso né in termini di grafica né in termini di sonoro. E allora perché diamine questa cartuccia racchiude solo una parte dei divertimenti che al possono ritrovare in una sala da gioco e nemmeno quelli più intriganti? In effetti solo le slot machine, il blackjack e il poker giocano contro le "macchinette" sono a nostra disposizione e, vi garantiamo, verranno a noia dopo pochissimo tempo. Ma dove è finita la cara e vecchia roulette? E il poker, quello vero? Chiedetelo alla Virgin, non non sappiamo trovare risposta...</p>	60
 <p>AEROBIX</p>	Koel Corporation	Mega Drive	Import	Simulazione	1/4	2 Save	7/10	7/10	5	<p>Si tratta di una simulazione gestionale di una compagnia aerea internazionale, in cui il giocatore impersona il ruolo di direttore generale. Cercare di illustrare il gioco nella sua globalità è un'impresa pressoché impossibile, vi basti pensare che ogni aspetto della gestione è stato preso in considerazione e simulato. Il tutto viene gestito da un efficace sistema di menu e sottomenu selezionabili grazie a icone evidenziate da un puntatore. Il gioco ammette sino a 4 giocatori che possono cimentarsi nella gestione di altrettante compagnie... Ma diciamo la verità: è veramente questo che vogliamo da un videogioco? Ai posteri l'ardua sentenza.</p>	63
 <p>ALIEN VS PREDATOR</p>	Activision	Super Nintendo	Import	Picchiaduro	1	3	7/10	6/10	4	<p>Il picchiaduro alieno già massacrato da Apekar viene rimasacrato in forma di Game Flash. La grafica e il sonoro sono stati leggermente migliorati per questa versione ufficiale europea, ma la sostanza rimane la stessa: è dannatamente ripetitivo e noioso, manca di originalità, ci sono poche mosse... E poi, andate avanti così ancora per molto. Unica cosa decente sono gli sprite grandi e abbastanza ben disegnati, ma certo un disegno, per quanto bello, non basta a fare un bel gioco, anzi, non basta neanche a farne uno brutto. Lasciate perdere, dateci retta, ci sono tanti altri picchiaduro che meritano decisamente di più.</p>	50
 <p>SNOW BROS</p>	Toaplan	Game Boy	Import	Piattaforme	1	Si	7/10	6/10	1	<p>Hanno rapito la principessa del regno delle nevi! Bisogna fare qualcosa... Questo è il compito adatto a uno dei fratelli Snow! Ecco un nuovo clone di <i>Bubble Bobble</i> in cui il vostro obiettivo è di far fuori tutti i nemici presenti sullo schermo investendoli con enormi palle di neve. Ogni tanto potrete raccogliere utili bonus, come uno sparo più potente, più lungo o una pozione che vi velocizza! Ogni dieci schermi dovrete affrontare un guardiano di fine livello abbastanza tosto, che dovrete colpire con i suoi stessi mezzi! Un gioco carino che potrebbe interessare gli appassionati del genere... Per gli altri, lasciate perdere! Peccato non si possa giocare in due!</p>	65
 <p>BEST OF THE BEST</p>	Loricel	Super Nintendo	Leader	Picchiaduro Simulazione	1/2	Si	8/10	7/10	1	<p>Non si tratta di uno scarso picchiaduro ma, probabilmente, della miglior simulazione di combattimento mai vista su computer o console. Dal punto di vista tecnico, il gioco se la cava con tutti gli onori... e da quello della simulazione è un vero gioiello! Infatti potrete allenare il vostro kick-boxer, decidere quale sarà la sua panoplia di colpi tra un carnet di un'ottantina, ecc. Durante i combattimenti non dovrete premere i pulsanti a tutto andare, ma studiare l'avversario e prevedere le sue mosse. Tutte le caratteristiche del personaggio vengono salvate sulla cartuccia. Se siete dei fanatici del Kickboxing, non lasciatevi scappare questo gioco.</p>	85
 <p>SIDE POCKET</p>	Data East	Mega Drive	Import	Billardo	1/2	No	6/10	6/10	1	<p>Ottimo gioco di simulazione di biliardo: in giro per gli Stati Uniti d'America in cerca di scommesse forti e di splendide ragazze... Una vita che molti di noi potrebbero invidiare anche se come videogioco, per quanto ben realizzato, non può che interessare agli appassionati del genere. Tutti gli altri, dopo qualche partita, si troverebbero irrimediabilmente a sbadigliare. Rivolgendoci, dunque, a questa minoranza (o maggioranza?) di virtuosi della stecca, vi consigliamo di fare una bella sfida con i vostri amici con il modo a due o con i "tricks" del tavolo verde come far passare la palla in mezzo a bicchieri pieni e prove simili.</p>	75



LIVELLO DI DIFFICOLTÀ 1



STAGE 1: CORNERIA

Subito dopo il lancio noterete due navi-uccello che vi verranno contro dal lato in alto a sinistra dello schermo. Dopo di questo, Slippy volerà sotto di voi dirigendosi verso i quattro archi. Seguitelo: apparirà un'icona di doppio blaster nel grande tunnel blu subito dopo gli archi. Seguite il tunnel e arriverete a scontrarvi contro un'unità di carri armati a terra tra due torri UFO.

I nemici successivi che dovrete affrontare saranno delle altre torri UFO affiancate da torri blu. Assicuratevi di distruggere almeno una delle torri, altrimenti vi crolleranno addosso quando cercherete di passarci sotto. A questo punto incontrerete per la prima

volta alcuni dei grandi droidi che viaggiano sulla superficie del pianeta del sistema Lylat. Questi due stanno portando una torre blu: basterà distruggere uno dei droidi per far saltare in aria anche il suo compagno. Arriverete, quindi, nella periferia della città: continuate attraverso i piccoli blocchi squadri e sparate al droido che vi verrà incontro da sinistra, poi volate a distruggere un altro carrarmato che vi darà un bonus di Nova Bomb. A questo punto entrerete nella città vera e propria e incontra-



Il primo gioco a sfruttare le potenzialità del chip Super F/X è probabilmente uno dei giochi più chiacchierati per SNES dai tempi di *Street Fighter 2* e *Super Mario World*.

Il SNES è sempre sotto l'occhio di tutti, in attesa di innovazioni, ma il chip Super F/X ha dato veramente il meglio! *StarFox* (conosciuto anche come *Starwing*), permette una velocissima manipolazione di poligoni e tuffa il giocatore in un universo di astronavi giganti, robot e insidie micidiali. Il giocatore controlla Fox McLeod, il comandante di uno squadrone di Arwing, che combatte contro i malvagi dell'armata di Andross. Game Power vi presenta la soluzione completa di questo gioco notevole.

rete la prima torre. Fate curvare la nave verso destra e poi di nuovo a sinistra per attraversare il passaggio tra gli edifici; ripetete la manovra an-



che alla torre successiva. Quando la raggiungerete girate a destra in modo da andare verso l'edificio rosso e prendere un'altra Nova Bomb, poi di nuovo a sinistra per rimettersi sulla rotta principale. Alla fine di questa strada incontrerete un altro droido, che arriverà da destra. Scoprirete un grande scudo blu rotante di fronte a voi, dopo aver passato il droido. Entrerete in un passaggio con quattro torri blu che dovrete distruggere, per evitare che vi crollino in testa. Continuate a volare superando un altro droido e un gruppo di carrarmati, fino ad arrivare al grande droido dalle braccia lunghissime. Dopo averlo distrutto, incontrerete la portaerei da battaglia.



PORTAEREI DA BATTAGLIA

La chiave per superare questo guardiano è molto semplice: distruggete immediatamente i ganci delle navi, non appena escono due caccia. Basteranno pochi colpi per danneggiare seriamente questa sezione. Dingetevi poi a sinistra e puntate sul muso dell'Arwing, nel cielo. Sparate una Nova Bomb sul collegamento tra la nave principale e i due motori sulla sinistra. Una bomba distruggerà entrambi i reattori e sarete così in grado di distruggere la nave a di-

OGGETTI



BLASTER

Potenzia il vostro blaster (date un'occhiata al box sulle armi).



EXTRA LIFE

(Vita extra)

Sparate tre volte agli angoli, per una vita-extra.



EXTRA WING

(Ala extra)

Se avete un'ala rotta questa potrà rimpiazzarla.



SHIELD

(Scudo)

Vi darà un'invulnerabilità limitata.



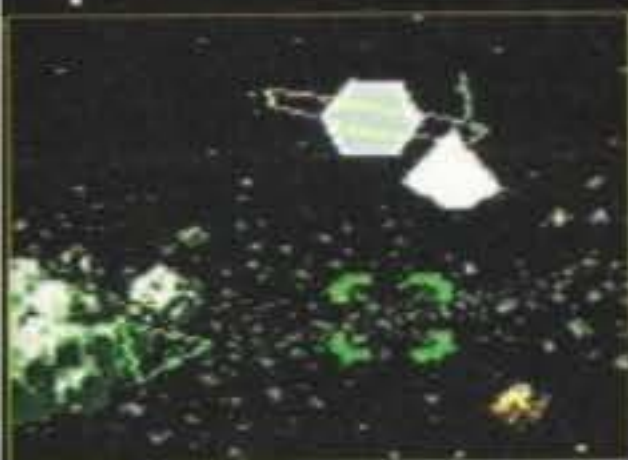
NOVA BOMB

L'arma finale per prendere i nemici a calci nelle gengive!

stanza. Non appena vedete che sta cercando di girare, tirate un'altra Nova Bomb proprio sul muso per farla finita definitivamente. Oppure potete continuare a sparare mentre la nave si allontana.



STARFOX



STAGE 2: LA CINTURA DEGLI ASTEROIDI

Prima di entrare in questo livello verrete attaccati da destra da tre navi a cuneo. Dopo averle distrutte, fate attenzione alle navi dalla punta rotante che arrivano dal basso; fanno da diversivo a un caterpillar spaziale che si muove dal fondo sinistro dello schermo. Distruggete la punta blu per liberare le piccole navi gialle, che dovreste distruggere. Entrerete, finalmente, nel campo di asteroidi: ricordatevi che potrete sparare soltanto a quelli dorati, quindi evitate a tutti i costi quelli grigi. Continuate il vostro viaggio attraverso il campo fino ad affrontare un'altra nave a cuneo e un caterpillar; a questo punto dovreste incontrare un gruppo di navi-clessidra (generalmente arrivano in gruppi di quattro, anche se sono visibili soltanto due di esse per volta). Distruggetele tutte per guadagnarvi uno scudo-bonus. Dopo aver superato queste astronavi entrerete in un campo di asteroidi ancora più grande: assicuratevi di distruggere più pietroni dorati possibile, in modo da aprirvi un passaggio. Nel mezzo di questo campo scoprirete una nave saltellante (dal primo livello) che zampetta da un asteroide all'altro. È possibile passare proprio sotto di esso e prendere la Nova Bomb bonus senza subire alcun danno. Continuate a volare fino a che non vedrete il serpente di asteroidi che vi viene incontro: troverete questi serpenti dopo aver distrutto un asteroide e potrete distruggerli facilmente con un singolo colpo. Comunque il vostro più grande problema, in questo schermo, è costituito dalla catena rotante di asteroidi: dovreste distruggere l'asteroide dorato in centro per far saltare l'intera catena. Subito dopo questo incontrerete alcune sfere rotanti che lanceranno verso di voi numerose palle di fuoco: potrete evitarle meglio dopo che vi avranno superato. Continuate a distruggere i vari asteroidi dorati che vi si avvicinano e scoprirete ben presto un grande cerchio blu rotante che ricaricherà completamente i



LE ARMI DELLA VOSTRA NAVE



Laser singolo

Si tratta di un'arma con un limitato raggio d'azione. Fate in modo di non arrivare a uno dei guardiani armati solo di questa.



Doppio Blaster

Decisamente meglio! Può far fuori la maggior parte dei boss, ma potrebbe lasciarvi a piedi in una situazione troppo ardua.



Palle di fuoco

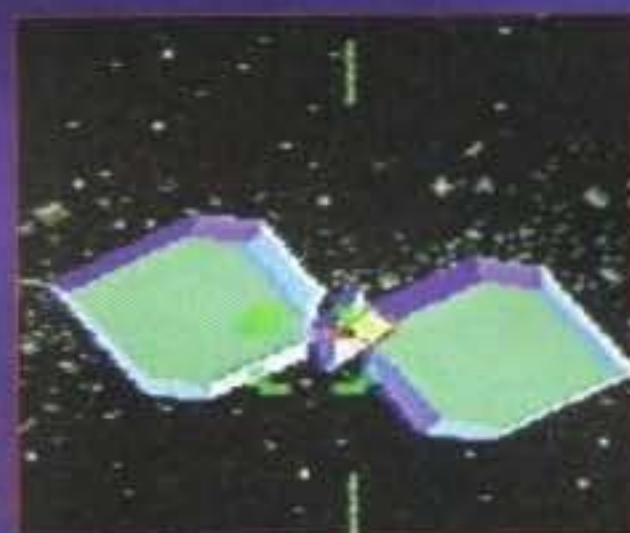
Potere Supremo! Le palle di fuoco sono il massimo della tecnologia! Ideali per qualunque guardiano.

vostri scudi quando ci passerete attraverso. Continuate sulla vostra rotta facendo attenzione alle navi-clessidra e ai serpenti: arriverete a un'area piena di astronavi che lanciano palle di fuoco. Quando sarete riusciti a superare questo insidioso pericolo, vedrete una nave a forma di tre triangoli uniti a formarne uno più grande. Sparate nel centro prima che possa lanciare una palla di fuoco: dovrebbe saltare in aria e riformarsi; dovreste ripetere quest'azione tre volte prima di distruggerla definitivamente. Subito dopo dovreste affrontare lo Schiaccia-Asteroidi.



SCHIACCIA-ASTEROIDI

Arriverà da sotto e comincerà lentamente a girare. La vostra nave si muoverà automaticamente all'interno e all'esterno della zona di fuoco: scegliete la vista interna della vostra nave in modo da poter mirare con il reticolo di fuoco. I punti deboli di questa ter-



ribile macchina da guerra sono le pedane sulle punte delle ali: concentrate il vostro fuoco su di esse quando lampeggiano di rosso (altrimenti sono invulnerabili). Una Nova Bomb distruggerà interamente un'ala se gliela sparate direttamente contro, ma è più semplice usare i cannoni, specialmente se li avete potenziati. Quando tutte le pedane sono state distrutte, la sezione centrale si staccherà e comincerà a volare nella vostra direzione. Evitatela accuratamente e continuate a sparare nella parte centrale della nave, che esploderà dopo pochi colpi; dovreste comunque andare a destra o a sinistra per evitare le palle di fuoco e i razzi che vi sparerà contro.

STAGE 3: L'ARMATA DELLO SPAZIO

Qui le cose cominciano a complicarsi veramente, mentre tentate di affrontare la mitica armata dello spazio di Andross. All'inizio vi troverete faccia a faccia con una grande nave a forma di croce che, se distrutta, vi ricompenserà con un bonus di Doppio Blaster. Dopo incontrerete tre navi che, nonostante l'aria truce, potrete distruggere con un singolo colpo. Avrete ora un primo approccio all'armata: potrete distruggere le navi più grandi sparando ripetutamente alla loro torre centrale principale: le navi si incendieranno (anche se non dovrebbero prendere fuoco, nello spazio!). Prima che andiate su tutte le furie, noterete tre spunzoni che galleggiano a mezz'aria formando un cerchio. Se colpite una volta uno degli spunzoni, il cerchio comincerà a girare; a questo punto dovreste sparare a turno su ognuno di essi per far apparire una nave al centro: prendetela per ottenere una vita-extra. Mentre vi avvicinate alla prima nave mercantile,

LIVELLO SEGRETO ESCLUSIVO!



Game Power ha trovato per voi entrambi i livelli segreti di StarFox! Tutti quanti conoscono il Buco Nero, ma che mi dite della Slot Machine Spaziale? Per raggiungerla dovreste arrivare al livello 3-2 e continuare a sparare sul secondo asteroide indistruttibile. Appaia un volatile spaziale: dovreste volare attraverso la tua testa per entrare nella zona segreta (a destra). Sparate agli aeroplani di carta e, quando raggiungerete la slot machine, sparate sulla manopola per giocare con i vari simboli. Con tre sette completerete lo stage. L'entrata per il Buco Nero si trova nel livello 1-2, nel campo di asteroidi. Per arrivarci dovreste sparare alle due colonne rotanti di roccia con un asteroide arancione in centro. Lasciate perdere la terza e vi



apparirà un asteroide con una faccia sorridente. Andate a sbattervi contro e verrete teletrasportati direttamente davanti al Buco Nero. In questa zona lugubre ci sono i relitti di tutte le astronavi di StarFox (a quanto pare vostro padre si è perso qui dentro... riuscirete a trovarlo?). Ci sono due cose da fare nella zona del Buco Nero. La prima è raccogliere i molteplici bonus come vite-extra e power-up per i blaster, che vi prepareranno adeguatamente per qualsiasi pericolo a venire. Se passerete sotto le impalcature e le porte segrete riceverete moltissimi bonus. La seconda cosa da fare è... Attraversare il Buco Nero! Vi ritroverete, infatti, nello stage 2-4, molto più avanti del punto in cui siete entrati.



tre astrocaccia usciranno dai lati e vi spariranno degli anelli luccicanti: potrete distruggere gli astrocaccia o schivare il loro fuoco ed entrare nel mercantile. Restate sulla rotta o dovrete riprovare da capo.



MERCANTILE N° 1

Mentre lo state attraversando incontrerete i seguenti ostacoli: un raggio in basso seguito a breve distanza da un raggio in alto; una porta che dovrete evitare inclinandovi decisamente di lato. Rimanete in basso, dopo di questa, per superare l'arco e raccogliere il power-up di Scudo subito dopo. Passate sotto anche all'arco successivo e sparate sulla porta grigia e gialla per entrare nel passaggio finale in cui dovrete sparare continuamente per distruggere il generatore principale di energia. Il modo più sicuro di colpirlo è frenare decisamente e continuare a sparare nel centro. Se volete fare gli eroi è una buona idea anche colpire il retro mentre vi state allontanando. Dopo aver lasciato questo mercantile vi ritroverete di nuovo nel bel mezzo dell'armata nemica. State attenti agli astrocaccia teleguidati e ai lanci-anelli, mentre vi aprite la strada verso il secondo mercantile.

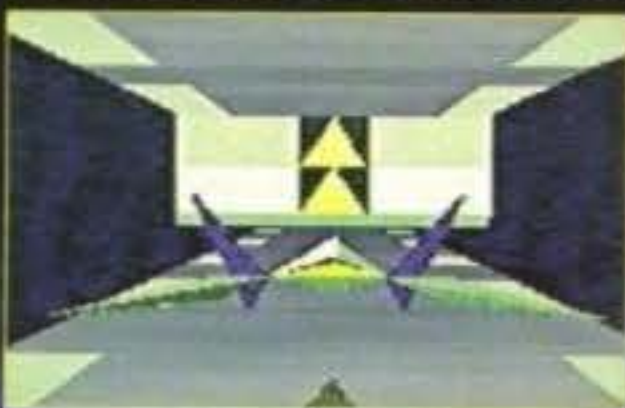
MERCANTILE N° 2

Continuate a volare fino alle navi lancia-anelli e a una nave triangolare. Quando incontrerete il mercantile sparate ai tre blocchi lampeggianti sul lato per distruggerlo. Non dovrete entrare all'interno. Ricordatevi che se notate un lampo in lontananza si tratta sicuramente di un caccia energetico che ha lanciato un missile, quindi preparatevi per un'azione evasiva. Quasi subito dopo entrerete nel terzo mercantile.



MERCANTILE N° 3

Il primo ostacolo che incontrerete sarà una porta con sopra due frecce. Sparate per aprirla e continuate evitando i raggi in alto e in basso fino a incontrarne un'altra gialla e nera. Dovrete frenare e passarci sotto quando si alza. Subito dopo troverete una Nova Bomb. Successivamente c'è una serie di porte che dovrete colpire



per farle aprire e poter passare oltre, in un passaggio che contiene tre tramogge e il generatore centrale di energia. Dovreste, a questo punto, essere in vista del vostro obiettivo principale. Per distruggere gli shuttle dovrete sparare parecchio, frenando per infliggere più colpi e accedere alla nave madre. Subito dopo il terzo shuttle c'è un anello di energia da raccogliere. Ci sono tre piccoli caccia che vi aspettano prima che possiate effettivamente entrare nella nave madre. Una volta dentro, incontrerete gli stessi tipi di ostacoli che avete già trovato nelle navi mercantili, con, in più, una nuova porta di sicurezza che si muove verso l'alto e verso il basso.



secondo la direzione delle frecce (cambiano direzione con un colpo). Dopo le barriere basse incontrerete alcuni droidi della manutenzione: questi ostacoli vi forniranno un po' di tanto sospirata energia.

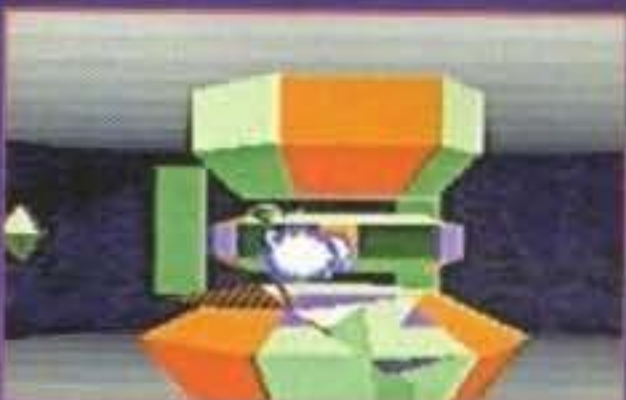


BASE ATOMICA

Non appena entrerete nel cuore Nave Madre noterete delle piattaforme rotanti a mezz'aria. Dopo alcuni secondi si elettrificheranno e sarete costretti a volare attorno al centro, sparando alle piattaforme: dovrete distruggerne tre e, nel frattempo, far saltare in aria qualche droide di sicurezza, se rimanete nella zona troppo a lungo.



Dopo qualche momento la direzione del centro comincerà a cambiare: dovrete fare attenzione alla direzione da cui proverrà il successivo pericolo. Una volta distrutti i satelliti potrete vedere il centro principale della nave: colpitelo muovendovi a destra e a sinistra per schivare le palle di fuoco. Lanciate una Nova Bomb per distruggere definitivamente la nave e godetevi la sequenza finale dell'esplosione.



STAGE 4: LE METEORE

Dovrete superare le grandi e desolate distese della superficie prima di arrivare al droide-insetto danzante. All'inizio sarete sulla rotta di due droidi scout pesanti: nonostante il loro aspetto è molto semplice distruggerli facendoli saltare in aria le gambe. Subito dopo incontrerete i fratelli più grandi dei carrarmati da battaglia incontrati finora: anche questi non dovrebbero dare troppi problemi con qualche colpo ben assestato.

Ma ecco che le cose cominciano a farsi



più complicate: entrerete in un labirinto di colonne al cui interno (posti in maniera casuale) potrete trovare un bonus di Nova Bomb e di Doppio Blaster: potete anche limitarvi a sorvolare ad alta quota il labirinto, e passare oltre senza alcun rischio (ma senza i bonus!). Il modo più sicuro per raccogliere entrambi i power-up è

entrare dalla parte sinistra dello schermo e curvare a destra quando avete raccolto la Nova Bomb per prendere il Doppio Blaster.



State attenti: appena passati i pilastri entrerete in un passaggio di roccia. Vi conviene volare bassi per distruggere il droide scout e il carrarmato che vi si nascondono. Una volta usciti dal tunnel ne dovrete affrontare molti altri, quindi arriverete agli elicotteri che vi attaccheranno dai lati: è decisamente meglio evitarli dato che si muoveranno a una velocità troppo alta per poterli colpire. Un po' più avanti c'è una vita-extra da raccogliere. Continuate sulla superficie fino a raggiungere un edificio a sinistra da cui usciranno tre carrarmati. Sparate all'ultimo per ricevere un po' d'energia e andate all'edificio successivo: sparate alla porta rossa per entrare e raccogliere una ricarica completa per lo scudo.



Subito dopo l'attacco delle navi-uccello incontrerete una piattaforma da combattimento che dovrete colpire molte volte: fatela saltare in aria o vi seguirà. Prima della piattaforma successiva vedrete due ganci rossi: quello di sinistra nasconde una Nova Bomb. Distruggete la piattaforma da battaglia e i tre elicotteri per arrivare al robot-insetto danzante.



IL ROBOT-INSETTO

Per distruggere questo incrocio tra un insettoide e un mammut dovrete, per prima cosa, fargli saltare per aria tutte le zampe meccaniche. Quando arriva a terra saprete se state colpendo nel punto giusto dal fumo. Le Nova Bomb



sono molto utili quando si mette a girare sul terreno, ma dovete fare molta attenzione perché occuperà tutto lo schermo cercando di schiacciare la vostra nave. La cosa migliore è girare verso sinistra e curvare verso l'alto o verso il basso secondo la direzione che



ha preso. Non attaccate assolutamente quando vi trovate direttamente davanti all'insetto perché i vostri laser verrebbero riflessi contro di voi. Dopo un po' il guardiano attiverà l'arma speciale e verrete attaccati da due palle di fuoco. Muovetevi a destra e a sinistra per evitarle e continuate la vostra opera di distruzione. Quando sarete riusciti a eliminare tutte le zampe, potrete colpire il corpo principale per infliggere il massimo del danno.

STAGE 5: SOPRA VENOM

L'unico consiglio che si può dare per questo livello è continuare a muoversi per cercare di evitare lo sbarramento di missili teleguidati lanciati dalla superficie del pianeta. Molti di essi convergeranno verso il centro dello schermo, è quindi consigliabile continuare a muoversi da parte a parte per subire meno danni



possibile. Se qualcosa si muove, sparate! Incontrerete, infatti, tutti i nemici volanti incontrati finora, e tutti piuttosto agguerriti nei vostri confronti. Più avanti incontrerete un anello di rocce triangolari: non sparate e cercate di passarci in mezzo per raccogliere due Nova Bomb. Quando avrete evitato tutti i missili e le astronavi con il dispositivo di dissimulazione, sarete pronti per combattere contro il bestione di turno.



PHANTRON

Dovrete essere molto veloci con questo tarpano, o vi scaglierà un colpo,

con una parte della nave, che vi distruggerà istantaneamente. Il Phantron si muoverà a sinistra e a destra, lanciando missili verso di voi a ogni passaggio. Continuate a sparare sul lato, dato che è il punto più debole, in questa fase. Distruggete i missili più velocemente possibile: non riuscirete mai a prenderli al massimo della velocità. Sparate dunque alla testa e il



Phantron si dividerà in tre parti. Sparate su ognuna di esse: i nostri specialisti di redazione preferiscono, generalmente, andare su quello più in basso, perché è più semplice evitare i proiettili che ci spara contro. Le Nova Bomb sono particolarmente utili.

STAGE 6: LA SUPERFICIE DI VENOM

È il penultimo livello e, come avrete immaginato, non è affatto facile. Prima di raggiungere la superficie noterete alcuni pilastri che si avvicineranno dai lati: è piuttosto semplice evitarli volandoci in mezzo. Arriverete al primo cancello rettangolare, fissato con un perno nella direzione della freccia: en-



trate dalla direzione opposta o sparate per cambiare il senso alla freccia stessa. Successivamente dovrete superare dei blocchi che si raggrupperanno in strane forme, mentre vi gireranno davanti: vi consigliamo di rimanere in basso e di passarci sotto. A questo punto dovrete distruggere un gruppo di navi-uccello, evitare altri blocchi e sparare al secondo del gruppo per passare indenni in basso a destra e raccogliere una Nova Bomb. Se riuscite a sopravvivere, dovrete fare attenzione agli altri pilastri che arriveranno dai lati e dall'alto. Se volerete molto bassi, al livello del terreno, non vi colpiranno. Poi ancora veicoli di terra e navi-uccello fino a raggiungere dei piloni rossi: questi faranno delle capriole, mentre li superate, e atterreranno proprio sul vostro cammino. Continuate a cambiare direzione per passare oltre senza essere colpiti. State sul lato per passare i bastoni ed entrate nel campo minato. I blocchi vi cadranno addosso: vi conviene rimanere molto in alto. Se



voLETE raccogliere i power-up di Nova Bomb e Doppio Blaster, scendete in picchiata verso di loro all'ultimo momento e usate i reattori per passarci attraverso. Dopo il campo minato incontrerete altri blocchi e un gruppo di piloni, prima del secondo Phantron.

IL SUPER-PHANTRON DI VENOM

Sparate al muso della macchina finché non si divide in tre parti: attaccate la testa centrale per distruggere la prima incarnazione. Quando la creatura si trasformerà in un walker, continuate a sparare nel punto vulnerabile al centro della testa. Il walker lancerà palle di fuoco e missili: vi conviene continuare



a muoversi velocemente e schivare i colpi. Usate con parsimonia le Nova Bomb, perché il bestione ha la brutta abitudine di voltarsi all'ultimo momento ed evitarle. Il guardiano si sdoppierà: quello vero, ovviamente, è quello che risponde al fuoco. Oltre che saltare da una parte all'altra, il Phantron salta anche all'indietro per prendere la rincorsa e caricarvi: per evitare questo attacco basta premere il pulsante dei freni e togliersi dalla traiettoria. Quando avrete ridotto la sua energia, comincerà a buttarvi addosso pezzi del corpo: evitateli e continuate a sparare nel punto debole.

STAGE 7: AVVICINAMENTO A ANDROSS

Questo livello assomiglia molto a quello dell'Armata Spaziale. Quando vi ritroverete a sfrecciare nei tunnel delle sue torri di energia, i cannoni che vi spareranno dai lati seguiranno uno schema preciso: fate molta attenzione, quindi, e potrete evitare i colpi. Noterete anche dei grandi blocchi grigi, sui lati: si apriranno quanto basta per far



passare la vostra nave: per curvare dovrete essere vicinissimi alla parete opposta rispetto a quella su cui si è aperta l'apertura.

A metà c'è un power-up che vi aiuterà. Quando arriverete alla fine verrete teletrasportati attraverso un passaggio per affrontare Andross stesso.



ANDROSS

Quando apparirà il blocco e si trasformerà in un viso, colpite immediatamente gli occhi. Lastre di roccia sfrecceranno verso di voi: evitatele o distruggetele. Ricordatevi che potrete colpire il mostro anche se non gli siete direttamente di fronte. Dopo qualche secondo Andross chiuderà gli occhi e succhierà aria e detriti: schiacciate la croce direzionale del joypad indietro e a destra, in modo da evitare di finirvi in bocca, poi premete indietro mentre Andross risputa tutto contro di voi. Il modo migliore per evitare le rocce è rimanere su un lato e curvare solo all'ultimo momento tornando immediatamente nello stesso punto.



Ora potrete concentrarvi nuovamente sugli occhi: dopo un po' uno dei due esploderà: fate esplodere anche l'altro e vedrete la vera natura di Andross: un cubo con un volto su ogni lato. Se non lo distruggerete velocemente la faccia si riformerà, quindi lanciate al centro dello schermo una bella Nova Bomb. Andross dovrebbe andarsene fuori dallo schermo ma tornare proprio quando la bomba esploderà: se fate seguire a questo attacco un fuoco incrociato di laser, Andross esploderà e avrete completato il gioco. Vi sembra troppo facile? Bene, allora provate il livello 2, o il 3!!!





LIVELLO DI DIFFICOLTÀ 2



STAGE 1: CORNERIA

Non pensate che sia come il primo stage del primo livello: le cose qui sono leggermente differenti. Ai lati appariranno più caccia nemici, ma potranno essere facilmente distrutti. Ci sono più torrette con cannoni e stazioni radar un po' ovunque nella città. Dovrete ancora attraversare gli anelli per prendere un power-up di doppio blaster, ma stavolta saranno situati in una zona più tosta e dovreste attraversare una porta a ghigliottina per ricevere l'agognato bonus. Se riuscirete a passare la prima metà del livello incontrerete ancora più caccia e buchi da circumnavigare. Ci sono due Nova Bomb da prendere, una sul terreno e una tra due edifici nel centro dello schermo. Raccogliete il power-up di energia dopo i blocchi che vi precipiteranno addosso, in modo da essere ben equipaggiati per affrontare la...

PORTAEREI DA BATTAGLIA V2

Usate esattamente lo stesso metodo visto per il livello precedente.

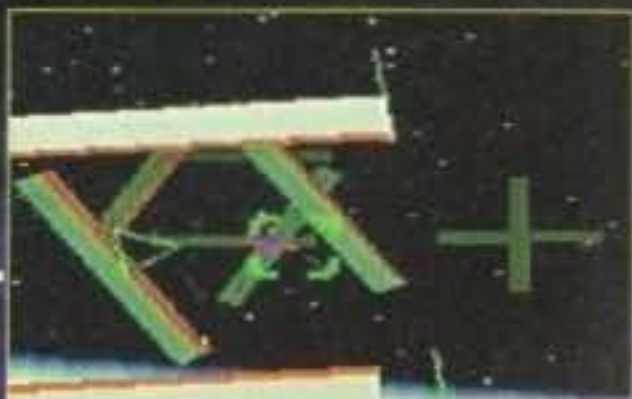


STAGE 2: SETTORE X

Subito dopo essere entrati vi ritroverete sotto il fuoco di un gruppo di navi a cuneo. Da qui entrerete nella zona in costruzione che forma la parte principale del settore X. Potrete tranquillamente passare attraverso le travi metalliche centrali senza subire danni, seguiti da una



trave che trasporta un saltatore. Avete due scelte: potrete evitare il suo fuoco e oltrepassarlo o sparargli e volare dritti sopra alla trave. A questo punto incontrerete la prima delle tante travi rotanti di questo livello. Il trucco per superarla è frenare quando ci arrivate vicini e poi passare attraverso la sua scia non appena si gira. Subito dietro c'è un



altro di quegli aggeggi spinosi che vi premierà con una vita-extra, se gli sparere, seguito da una barra a forma di "T" rotante. Ancora dopo arriverete su una vera e propria foresta di pilastri che troverete più facile superare lateralmente.

L'ostacolo successivo che incontrerete sembra impossibile da superare, a prima vista, ma in realtà non è molto complesso da distruggere. Si tratta di un gruppo di barre parallele rotanti che formano un tunnel. Se rimarrete al centro e non vi muoverete dovrete riuscire ad attraversarle



senza alcun problema. Nascosta tra di esse c'è una Nova Bomb. Oltre, ci sono altre navi a forma di clessidra e una a forma di croce che, una volta distrutta, rivelerà un doppio blaster. Ai vostri occhi si presenteran-



no altri ponteggi e un'ennesima Nova Bomb. Per superare le due travi rotanti, usate la tecnica con il freno spiegata sopra, quindi raccogliete il bonus dello scudo di antimateria dietro di esse.

Le travi seguenti sono molto semplici da sorvolare e vi permetteranno di prendere uno scudo. Se colpite un blocco qualsiasi, vi servirà molta

energia, quindi assicuratevi di rifare il pieno distruggendo più caccia possibili.

Ora incontrerete un gruppo di navi che potrete distruggere soltanto quando si girano nella vostra direzione, dato che in qualsiasi altro caso si comportano come degli scudi. Per passare attraverso l'agglomerato di travi che segue, dovrete continuare a schivare (grazie al cielo c'è molto spazio per le manovre fra di



essi). Fate attenzione ai pilastri che salgono dalla parte bassa dello schermo. Non rimanete nello stesso luogo per troppo tempo o verrete intrappolati velocemente. Prima di incontrare lo Schiaccia-Asteroidi dovrete superare un altro gruppo di navi-scudo.

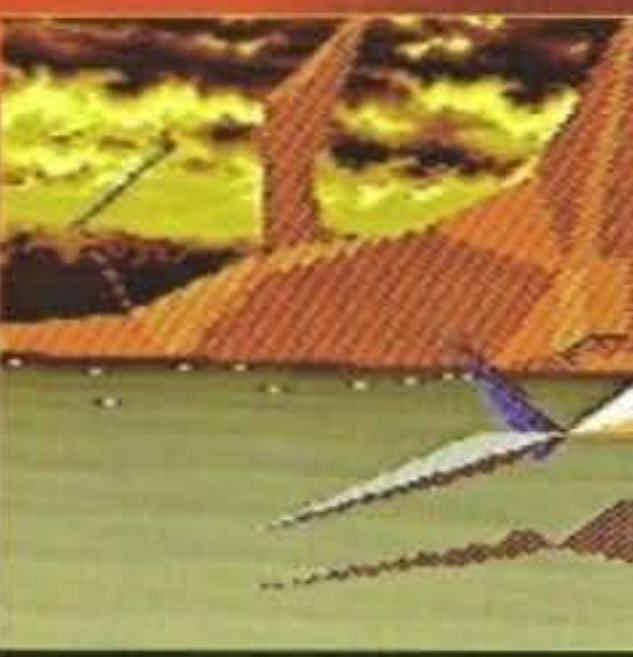
SCHIACCIA STERIODI

Usate lo stesso metodo descritto nella sezione 1. Questa volta il guardiano è molto più resistente.



STAGE 3: TITANIA

Titania è uno degli stage più difficili, a causa della tempesta che diminuisce la visuale: vedrete i nemici soltanto quando vi saranno addosso. Comincerete volando attraverso il cancello centrale, arrivando contro uno dei blocchi di ghiaccio rotanti che è meglio evitare. Da questo punto in poi lo stage 3 è molto simile a quello degli asteroidi del livello 1: dovrete volare tra le rocce abbattendo i



droidi-scout. Una volta dentro al tunnel state a sinistra appena possibile per da raccogliere la Nova Bomb di un walker. Alla fine di questi tunnel arriverete di fronte a un blocco sospeso tra due puntelli. Quando sarete abbastanza vicini sparateci in modo da farlo ruotare e proseguite. Fate anche molta attenzione ai diamanti rotanti sulla superficie: se li colpirete si alzeranno in volo e vi cadranno addosso. Incontrerete



ancora droidi-scout, altri blocchi di ghiaccio e un mezzo strano a forma di granchio. Basterà sparargli alle gambe per renderlo innocuo. Successivamente dovrete sparare al gancio di centro per ricevere un bonus di doppio blaster, quindi dovrete affrontare un altro granchione e alcuni grossi carrarmati come quelli del livello delle meteoriti.



Sparate al gancio di centro che li segue per prendere un altro doppio blaster o, se preferite, lasciatelo perdere in modo da raccogliere una Nova Bomb. Passate su un altro granchione e poi dirigetevi verso l'anello di destra per prendere l'unità di controllo del tempo atmosferico per far ritornare il pianeta a com'era prima di questa enorme glaciazione. Ci saranno carrarmati ed elicotteri.

(abbastanza facili da abbattere) e navi rotanti che potrete facilmente evitare. Mirate alle gambe dei granchi per distruggerli. Finalmente arriverete al boss di questo livello, il Prof. Gancio.

PROFESSOR GANCIO

Dovrete entrare in quest'area con le armi a piena potenza. Per superare il guardiano. Dopo averlo distrutto entrerete in un tubo circondato d'acqua. Rimanete al centro dello



schermo e muovetevi leggermente a destra e a sinistra sparando ai pesci volanti. Dopo qualche ondata d'attacco apparirà il guardiano. Sparate



immediatamente una Nova Bomb al cuore, quindi muovetevi lateralmente per evitare i missili rotanti che spara dalle ali. Se avete la palla di fuoco lo farete esplodere facilmente, ma i laser a impulso richiederanno un fuoco più preciso e non fermeranno i missili. La strategia più funzionale in questo livello è continuare a muoversi.

STAGE 4: SETTORE Y

È sicuramente il più strano livello del gioco. All'inizio dovrete sparare a tutte le navi che vi verranno incontro, anche se quelle a forma di calamaro potranno essere colpite soltanto



quando si allontanano. Quando entrerete nell'area in cui ci sono le amebe spaziali dovrete evitarle (non potete colpirle in nessun modo). Se vi arrivano addosso dovrete virare velocemente per scrollarle via. Dopo le amebe ci sarà una grande nave-insetto che cercherà di speronarvi:



non sparate, concentrate il fuoco sulle navi gialle, più piccole; dopo un colpo diventeranno blu e voleranno via. Se riuscite a evitare tutti gli insettoni giganti, apparirà una grande balena verso la fine del livello che lancerà un sacco di power-up e di



bonus, prima che incontriate il boss.

PLASMA IDRA

Fate attenzione agli arti rotanti di questo mostro: l'unico modo di danneggiarlo è proprio attraverso essi. Distruggendo gli arti potrete colpire la parte rossa lampeggiante. Le Nova Bomb sono perfette per questo compito: continuate a sparare



quanto gli arti sono partiti e non preoccupatevi di nient'altro. Quando avrete fatto saltare in aria il boss lanciatevi velocemente verso la parte sinistra dello schermo per evitare le navi che vi arriveranno addosso. È uno dei guardiani più difficili perché ruota a una grande velocità e può colpirvi con gli arti. Ognuno di questi richiede circa metà energia, quindi è importante continuare a schivarli con la vista esterna, non appena arrivate di fronte al mostro. Continuate a muovervi.



STAGE 5: VENOM

All'inizio del livello verrete attaccati da una grande varietà di navi, nonché da salve di missili provenienti dalla superficie del pianeta. Ci sono anche navi triangolari difficili da colpire di fronte che potrete distruggere sparando sul lato. Se le distruggerete, tuttavia, si disintegreranno in una miriade di frammenti mortali; è preferibile evitarle, a meno che non siate disperati. E poi ancora astronavi in formazione e missili. Praticamente, in quest'ultimo tentativo di fermarvi, Andross vi sta lanciando contro tutto quello che ha, tranne il lavandino della cucina. Verso metà livello arriverete a due gruppi di blocchi minati. Ancora una volta potrete colpirli, anche se è decisamente preferibile evitarli. Al centro c'è una ricarica per la vostra energia. Se vedete una nave sottile che non avete mai visto prima, aspettate che arrivi al centro dello schermo e poi sparatele per raccogliere un bonus di invulnerabilità. Alla fine del livello verrete nuovamente attaccati da gruppi di navi e missili fino alla penultima battaglia con lo Schiacciatore di Metallo.





LO SCHIACCIATORE DI METALLO

Questa terribile macchina ha la forma di due grossi coni che si scontrano tentando di schiacciarti nel mezzo. Seguite il consiglio di Slippy e sparate al centro perfetto di uno dei due coni, usando Nova Bomb più frequentemente e velocemente possibile. E meglio cercare di distruggere uno dei coni che tentare di farli saltare tutt'e due contemporaneamente. Con questo guardiano vi conviene prendere la vista esterna e, quando si avvicinerà a voi, aspettate fino all'ultimo prima di indietreggiare con i reattori e frenare bruscamente, in modo da evitare di essere schiacciati. Il guardiano si

IL CAVALIERE GALATTICO

Per distruggere quest'angelo infernale, muovetevi a destra e a sinistra continuando a sparare nel



centro. Le moto hovercraft arriveranno dai lati; dovrete evitarle o distruggerle, sparando una Nova Bomb nel foro del guardiano. Le moto appariranno proprio da qui: potrete colpirle, se sarete veloci, prima che il guardiano chiuda il foro tenterà di avvicinarsi a voi e dovrete fare una virata di 90° per evitare di essere colpiti. Continuate a sparare e a usare le bombe sul portello finché non lo vedrete esplodere... Ma sarà una lotta lunga e durissima.



bloccherà in questa posizione e voi potrete continuare a far fuoco, ma dopo alcuni secondi ricomincerà a chiudersi e ad aprirsi. Il mostro spara anche un sacco di missili. Quando ruota in posizione orizzontale sparerà nella vostra direzione degli anelli. Aspettate all'ultimo prima di schivarli virando bruscamente, mentre riempiono letteralmente lo schermo.



ANDROSS

La seconda incarnazione di Andross è più potente della precedente, con più energia. C'è anche un pannello protettivo che protegge gli occhi. Se



avete dei laser potenziati potrete colpirlo facilmente, ma tutti i blocchi che vi lancerà contro sono più veloci. Come nel primo livello, sparate una Nova Bomb al centro dello schermo, quando Andross si rivelerà nella sua vera forma, e continuate con un fuoco concentrato di laser.

PRENDETE IL PILOTA!

Ci sono certe navi nel gioco che, se distrutte, lanceranno il pilota nello spazio (ma non potrete prenderlo...). Il posto in cui è più facile che questo accada è probabilmente l'inizio del livello 1-3.



LIVELLO DI DIFFICOLTÀ 3

STAGE 1: CORNERIA

Questa volta si tratta, praticamente, dello stesso livello di quelli visti precedentemente, se non che vi state avvicinando da un'angolazione diversa. Quando arriverete ai due grossi ganci blu, scoprirete che



Subito dopo questa città troverete un tunnel di archi che si divide in due: quello principale contiene una Nova Bomb. Il tunnel sinistro contiene uno scudo e quello destro una Nova Bomb. Se, dopo aver lasciato i



quello di sinistra contiene un bonus di doppio blaster e quello di destra una Nova Bomb. Incontrerete anche gli stessi nemici, negli stessi schemi di attacco, anche se vi attaccheranno con più aggressività. Quando vi avvicinerete al secondo gruppo di edifici, volateci in mezzo, nel centro, per raccogliere una Nova Bomb.



STAGE 6: LA SUPERFICIE DI VENOM

La strada è piena di nemici. Delle moto pazze arriveranno da tutte le parti: dovrete usare i reattori per allontanarvi, ma sparate continuamente. Tenete d'occhio anche gli anelli-laser nemici. Questo livello è molto ripetitivo ma estremamente difficile e velocissimo.



tunnel, premerete sui freni, potrete raccoglierte entrambi. Prima di incontrare il boss vedrete dei droidi che ne trasportano i pezzi: potrete distruggerli ma dovrete essere molto precisi per oltrepassare le loro protezioni. Gli ultimi ostacoli sono dei blocchi che cadono dall'alto, nascosti



dagli edifici. Rimanete in basso e usate i reattori per tirarvi fuori dai guai. Il boss di questo livello ne costituisce anche la differenza fondamentale, dato che non è la solita portaerei da battaglia.



PORTAEREI D'ATTACCO

La piattaforma si avvicinerà da destra. Quando le cupole si alzeranno sparate nel centro rosso per distruggerle. Dopodiché dovrete far saltare il cono di energia, sparandoci contro quando mostrerà verso di voi la sua faccia rossa.

Dovrete distruggere prima le cupole o ricostituiranno l'energia del boss, quando rientreranno.



STAGE 2: ASTEROIDI

Ancora una volta dovrete affrontare gli stessi ostacoli, con la variante di



qualche avversario in più che vi renderà la vita piuttosto difficile. La nave più frequente di questo



livello è un grande caccia rotante. Questi caccia possono essere distrutti con un singolo colpo, ma fate attenzione: qualche volta hanno la cattiva abitudine di scoppiare in un gruppo di palle di fuoco che vanno in tutte le direzioni. Vedrete che ci sono anche molti più asteroidi da distruggere o da evitare.

Evitate assolutamente gli asteroidi con le facce: vi uccideranno sicu-

ramente. Per l'ultima parte dello stage continuate a virare a destra e a sinistra per evitare le rocce e cercate



di colpire tutti i missili nascosti tra le macerie. C'è una vita-extra dopo l'impalcatura: raccoglietela dopo essere stati uccisi dal guardiano, in questo modo avete praticamente vite infinite.

MACCHINA DA GUERRA ROTANTE

Per distruggere questo guardiano dovete rendervi conto che è comple-



TRUCCO PER IL CAMBIO DEGLI SPRITE



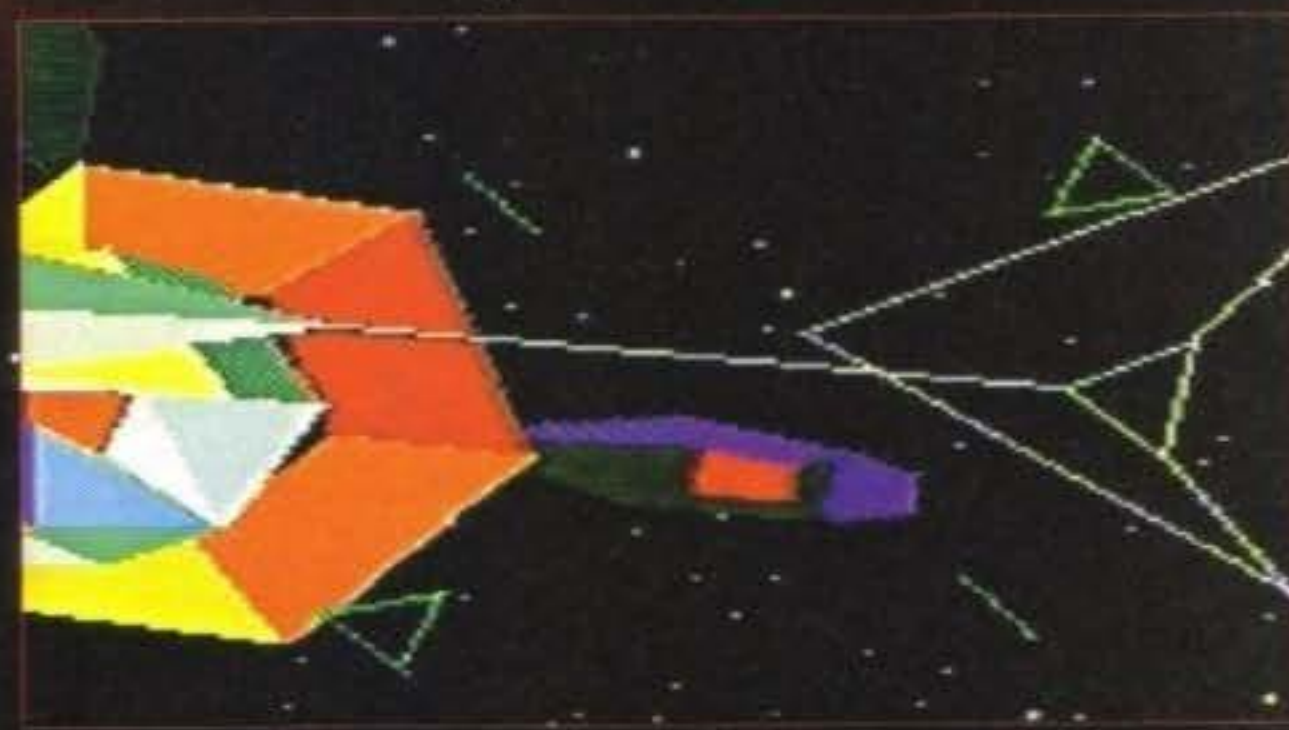
In esclusiva per voi da Game Power!!! Lo troverete nello schermo di continua: vi mostrerà il vostro Arwing che ruota in tutte le direzioni. Inserite un secondo joypad e schiacciate Y e B per cambiare lo sprite in uno qualsiasi di quelli contenuti nel gioco. Potrete anche zoomare in avanti e indietro con i pulsanti di destra e sinistra sul primo joypad. Inoltre, se premete X e A sul primo

joypad gli sprite si fonderanno insieme in una nuova e stranissima forma. Chiunque abbia giocato a *Star Glider* su home computer riconoscerà il tipo di trucco. Vi consigliamo di tenere d'occhio le pagine degli Help dei prossimi numeri di GP: può darsi che troviate qualcosa di molto interessante riguardo ad altri trucchi e cheat mode di questo gioco...



tamente coperto di specchi che vi riflettono contro i vostri stessi colpi. Naturalmente se avete la palla di fuoco potenziata, sarete molto più tranquilli. Concentratevi sulle gambe e distruggetele una ad una. Quando la parte superiore si metterà a girare, sospendete l'attacco e muovetevi a destra e a sinistra per evitare i missili e le ragnatele che il mostro vi lancerà

contro. Se venite presi in una tela, premete immediatamente sui freni e poi scrollatevela di dosso muovendovi rapidamente a destra e a sinistra. Le Nova Bomb sono molto efficaci, ma solo quando la parte superiore del boss è ferma. Quando avrete distrutto tutte le gambe virate velocemente in modo da evitare la parte centrale.



STAGE 3: FORTUNA

Andross è riuscito a conquistare il pianeta e le sue creature! Il primo ostacolo che dovrete affrontare è costituito da pianeti spara-polline e piante. Non potrete sparare alle piante in questa prima parte, quindi vi conviene continuare a virare per evitarle. Non permettete agli obiettivi a terra di alzarsi: per tutto il tempo lanciamissili terra-aria e cannoni cercheranno di prendervi di mira e farvi saltare! Quando il vostro squadrone arriva all'oceano, non cercate di toccare l'acqua con le ali: a 300 miglia all'ora l'acqua diventa



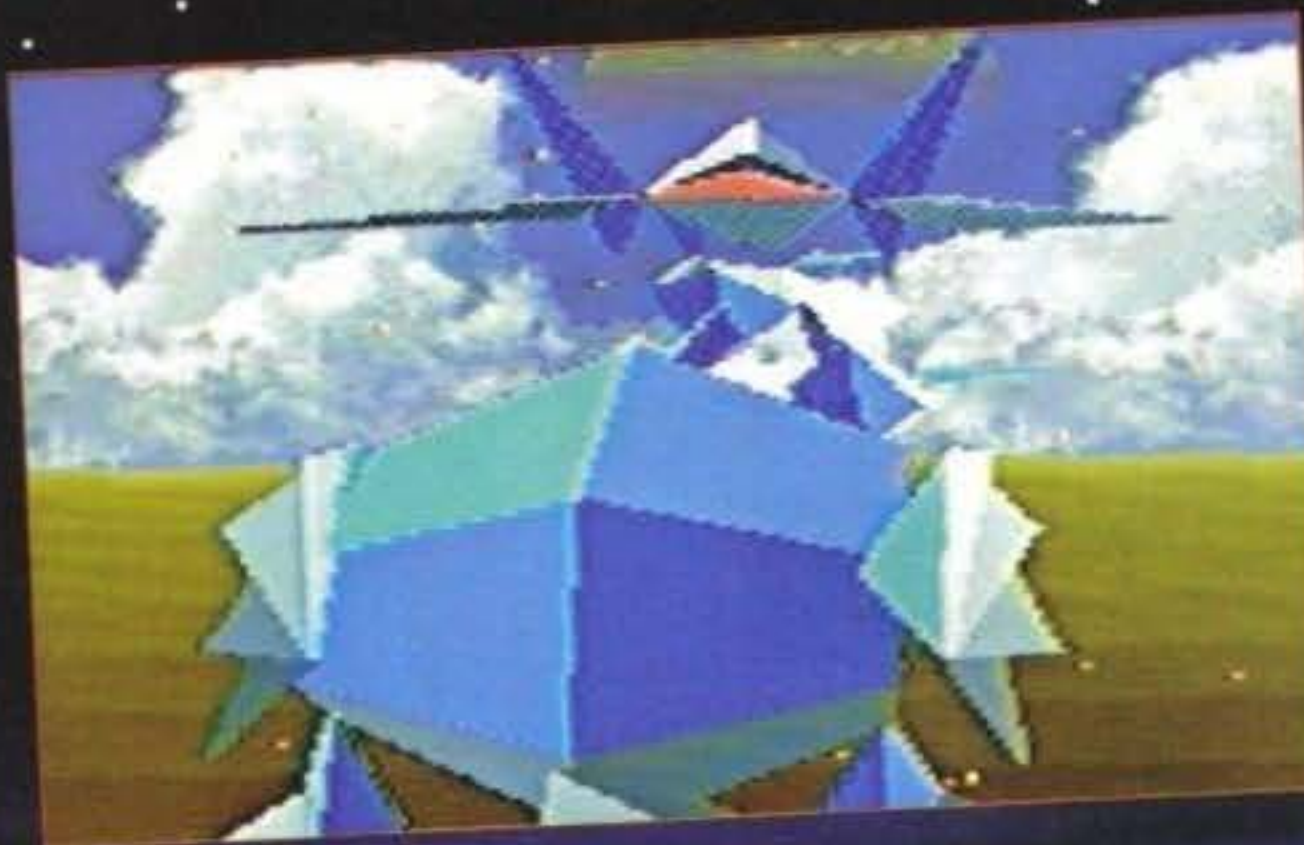
solida come cemento armato. Rimanete al centro e sparate ai pesci che saltano fuori dall'acqua. Appaiono anatre e pesci volanti. Anche i draghi marini alzeranno la testa dall'acqua: dopo il cerchio del secondo mostro c'è un bonus di invulnerabilità. I nemici successivi sono mostri marini che sparano lunghe fiam-



mate. Sono molto difficili da evitare, quindi continuate a muovervi e a schivare i colpi, sparando alle teste: basteranno cinque colpi! Alla fine troverete una vita-extra, ma dovrete volare praticamente in bocca a un drago per prenderla.

Arrivati di nuovo sulla terraferma, troverete un altro bonus e un sacco di fiori, installazioni missilistiche, grandi piante, pilastri e insetti.

C'è un power-up per le armi nel quarto cerchio. State particolarmente attenti ai missili da terra dietro le piante.



DRAGO ATOMICO

Il guardiano di questo livello è un grande drago. Dovrete sparargli al collo e alla coda per distruggerlo, ma solo quando è girato verso di voi. Virate a destra e a sinistra per evitarlo: muoverà la coda per tutto lo schermo. Si allontanerà dondolandosi, sempre agitando la coda. Quando si girerà verso di voi tirate una Nova Bomb sulle due teste, quando sono ancora in basso. Continuate a sparare alle teste mentre si avvicina per poi schizzare via all'ultimo minuto e sparate alla schiena quando si ritira: noterete che i colpi hanno effetto, ora. Se colpite il collo o la coda un numero sufficiente di volte, vedrete che si accorceranno, poi potrete provare a sparare al corpo: se vedete che lampeggia vuol dire che le sue difese sono saltate e che potrete distruggerlo. Se la coda si gonfia, il drago sta per deporre un uovo: apparirà un cucciolo di drago che vi verrà addosso: sparategli velocemente. Le armi principali del drago sono il corpo e le palle di fuoco da ognuna delle due teste.



STAGE 4: SETTORE Z

Sarete attaccati da altre navi-scout all'inizio che potranno sopportare più colpi del solito. Questa sezione è simile al deposito di rottami del Settore X nel secondo livello di difficoltà.



Le barre rotanti possono essere fermate o ruotate colpendo le frecce su entrambe le estremità. Significa che potrete bloccarle e passarci sotto indenni. Ora le cose si fanno davvero difficili! I blocchi rotanti sono praticamente invisibili: tutto ciò che si vede di loro sono le luci fievoli dei bordi. Abbiamo scoperto che il modo migliore per evitarli è muoversi nella

parte superiore destra dello schermo e, quando il pericolo si allontana, andare in basso fino a far apparire le frecce che ci invitano a tornare nell'area di gioco. Tornate, quindi, indietro nella parte alta a destra nello



schermo, premendo sempre verso destra mentre volate in modo da rimanere schiacciati nell'angolo. Continuate a virare a destra e a sinistra in modo da oltrepassare indenni questa zona. Questo truc-



chetto funziona con tutte le sezioni di blocchi invisibili. C'è il power-up per l'arma a metà strada. Dopo la prima sezione di blocchi entrerete in un cantiere spaziale con torrette posizionate sui puntelli di centro e sui lati. Se usate i reattori e volate esatta-



mente nel centro della struttura, sparando alle torrette, dovrete cavarvela senza troppi danni. La seconda sezione piena di oggetti rotanti è molto difficile e vi conviene usare il metodo spiegato sopra. Entrerete subito dopo nella sezione principale piena di cubi.

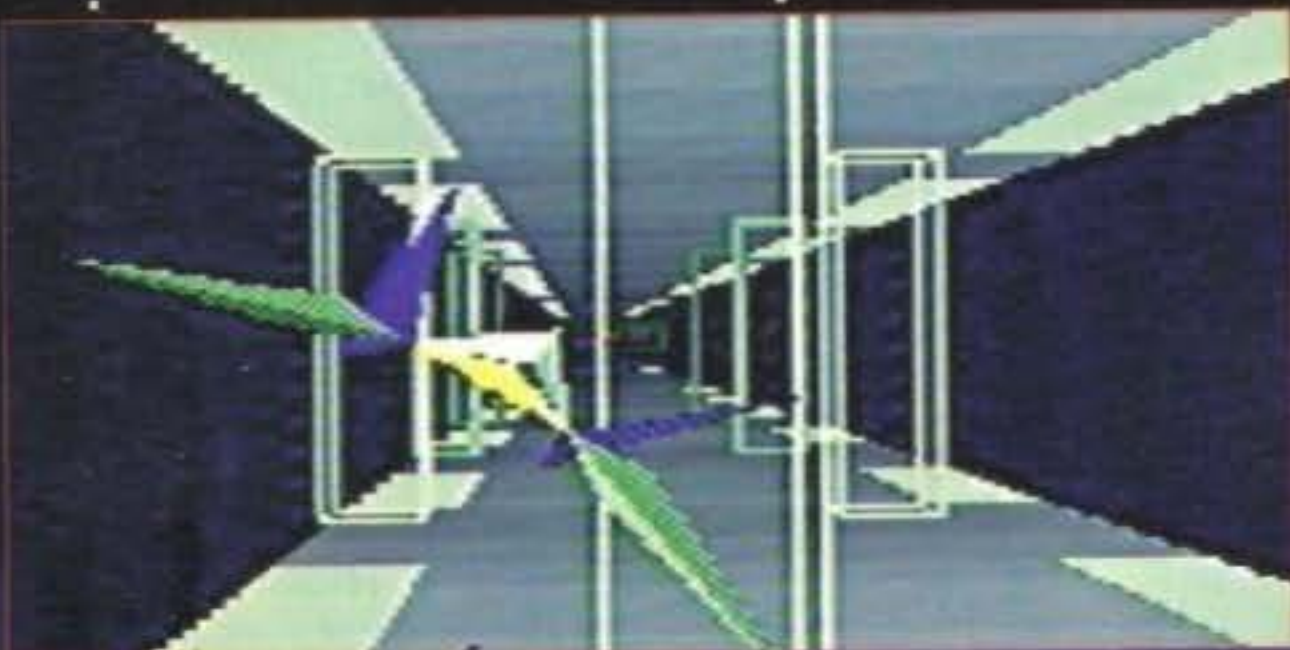


BASE ATOMICA

Questo guardiano è esattamente uguale a quello della terza parte del primo livello, anche se è più tosto. Quando comparirà un punto debole nella struttura principale, si chiuderà rapidamente: quando vedete un muro sparate immediatamente una Nova Bomb. Dovrete essere molto,

SOMMARIO

NOME DEL GIOCO: StarFox
TEMPO PER FINIRLO: 12 giorni
PUNTEGGIO MASSIMO: 57.300; 95%
NUMERO DEI LIVELLI: 21
DIFFICOLTÀ: medio-alta
CAPELLI PERSI: 3547
LATTINE DI CHINOTTO CONSUMATE: 127
PACCHETTI DI SIGARETTE: 26
FRASE DEL MESE: poco qua e poco là



precisi per intaccare questo leviatano. Con un blaster normale, potrete scordarvi di superarlo!!!



SECTOR 5: MACBETH

La penultima battaglia ha luogo sull'infuocato pianeta di Macbeth. Comincerete con una tostissima battaglia in una caverna. I pericoli



principali sono rappresentati da attacchi da terra e da rocce che cadono dal soffitto. Usate le smart bomb a profusione.

Fate molta attenzione ai vulcani in eruzione. I nemici, simili a spine, vi attaccheranno in formazione: sparate loro velocemente prima che riescano ad avvicinarsi o vi toccherà virare velocemente a destra e a sinistra per evitarli.

La seconda metà del livello contiene tanti di quei cannoni che è virtualmente impossibile superarla senza



qualche danno: sta a voi decidere la quantità di tali danni. Vi suggeriamo di usare le Nova Bomb in modo da distruggere l'intero "alveare", anche se un po' di colpi ben assestati nelle

torrette dovrebbero liberarvi a sufficienza il cammino.

DRILLER KILLER

Questo guardiano usa il fumo come difesa per confondervi e disorientarvi. Mirate alla sezione inferiore mentre gira ma non sparate alle sfere che gli ruotano attorno (vi rifletteranno contro i colpi). Il punto debole del



Driller Killer sono i punti alla base in entrambe le sue incarnazioni. Una Nova Bomb nella sezione inferiore si porterà via un sacco di energia e non vale la pena, dato che potrete colpire il guardiano anche quando è avvolto nel fumo.

STAGE 6: SOPRA VENOM

Non dovrete assolutamente usare Nova Bomb su nulla a parte il guardiano finale. Verrete attaccati da migliaia di caccia. Ci sono anche lunghe navi che tirano dei proiettili ovali. Colpiteli per primi: distruggeteli non appena entrano nel vostro raggio visivo. C'è un grande anello a metà livello, attraversatelo in modo da trovare due oggetti: uno scudo e un



doppio blaster. Sono cose molto utili per l'incontro con il guardiano finale. Quando entrate nella parte finale del livello fate molta attenzione ai triangoli che tirano le palle di fuoco. Se ce ne saranno molti rischierete di essere spazzati via dai loro proiettili. Distruggeteli tutti su un lato in modo da superarli indenni.

NAVE DA GUERRA ANDROSS

Non appena questo incredibile guardiano arriva nello schermo, rimanete sulla sua destra, rotando dalla vostra parte. In questo modo eviterete i missili che vi spara contro e colpirete il suo punto debole allo stesso tempo. Una volta distrutti tutti i



bersagli, muovetevi a sinistra e rimanete inclinati. I punti deboli di questo guardiano sono un pannello nel lato sinistro e due nel destro; le Nova Bomb sono essenziali per finire questo guardiano: colpitelo mentre vi arriva da sotto.

Quando il guardiano vi lancia il fumo, sparate due Nova Bomb in rapida successione per infliggergli un notevole danno. Anche se questo guardiano è molto forte, seguite i nostri suggerimenti e dovrete tranquillamente arrivare a...

STAGE 7: VENOM

Ci sono davvero pochi nemici sulla superficie del pianeta, ma ci sono un sacco di trappole. Se evitate le trappole voltanti raggiungerete uno scudo. Non appena l'avete preso, mettetevi a volare rasoterra per evitare altre macchine avversarie.



Nell'angolo destro ci sono un sacco di ostacoli squadriati: è molto difficile schivarli. Il modo per evitare tutti questi pericoli è rimanere nell'angolo in alto a destra dello schermo. Da questa posizione potrete distruggere tutti i nemici che vi minacciano.



MEGA ROBOT

Sparate al corpo principale con tutto il fuoco possibile e con tutte le Nova Bomb. Virate a destra e a sinistra per evitare i laser e le palle di fuoco. Quando il livello di energia è ridotto a metà il mostro si metterà a girare e vi sparerà contro delle sfere di metallo. Muovetevi in cerchio per evitarle ma non rimanete negli angoli. Quando il corpo principale si divide vi spara delle altre sfere abbastanza facili da distruggere.

ANDROSS

Il guardiano finale ha la stessa forma di prima ma questa volta ha il doppio dell'energia e spara dalla bocca dei



blocchi più veloci del vostro sguardo. Dovrete evitare questi missili con molta attenzione, continuando a virare e a ruotare su voi stessi. Non appena Andross si rivela in tutto il suo splendore, sparate due Nova Bomb al centro dello schermo. Dovrete abbattere un paio di volte l'incarnazione con le facce, quindi potrete distruggerlo definitivamente.





FLASHBACK

La Delphine ha fatto di nuovo centro con questo seguito indiretto di *Another World*. Sono riusciti davvero a migliorare i loro standard? Anche se i due titoli usano stili differenti, l'uso del Rotoscoping permette nuovamente una fluidissima qualità di animazione. *Flashback* esce definitivamente vincitore dal confronto, con la sua maggiore complessità, una grafica più dettagliata e dei livelli molto più grandi che richiedono al giocatore un impegno molto maggiore. Meno male che ci siamo noi di Gheim Pauà con la soluzione completa!!!



Comincerete da qui, con una bella emicrania e una piccola scatola vicino a voi, che farete inavvertitamente cadere in un buco. Non avete alcuna idea di come siete arrivati qui, quale sia il vostro nome, o dove siate; il vostro primo compito è quindi di recuperare l'olocubo e scoprire cosa stia succedendo. Quindi sarà tempo di andarsene da questo pianeta-giungla.



Prendete l'olocubo premendo in giù e pigiando il pulsante A. Una breve sequenza animata vi spiegherà chi siete e cosa dovete fare in seguito. Andate a New Washington a trovare il tipo chiamato Ian; la verità vi verrà rivelata nel livello 2.

Portate questo teletrasportatore al vecchio in alto a destra del livello ed egli scomparirà lasciandovi una carta d'identità che potrà essere usata per le porte di sicurezza e sarà cruciale durante il resto del gioco.



Posate questo sasso sulla piastrina a pressione sulla destra e l'ascensore sulla sinistra rimarrà bloccato in basso. Questo vi permetterà di prendere il teletrasportatore da dare al vecchio.

Questa zona è percorsa da corrente elettrica, quindi non fermatevi sopra troppo a lungo!!! Il ponte al centro vi porterà al teletrasportatore in alto a sinistra.

Bloccato su un pianeta senza la più pallida idea su chi voi siate o in che modo siate finiti qui. La prima cosa da fare è raccogliere l'olocubo che vi può dare alcuni dettagli del vostro passato, ma in realtà dovete arrivare a New Washington e trovare un tipo che si chiama Ian. A parte le lunghe cadute e le guardie col laser che pattugliano la boscaglia, dovete cercare di oltrepassare un crepaccio intransitabile usando un ponte a particelle, trovare una carta d'identità e abbastanza denaro per comprare la cintura anti-gravità per raggiungere New Washington.

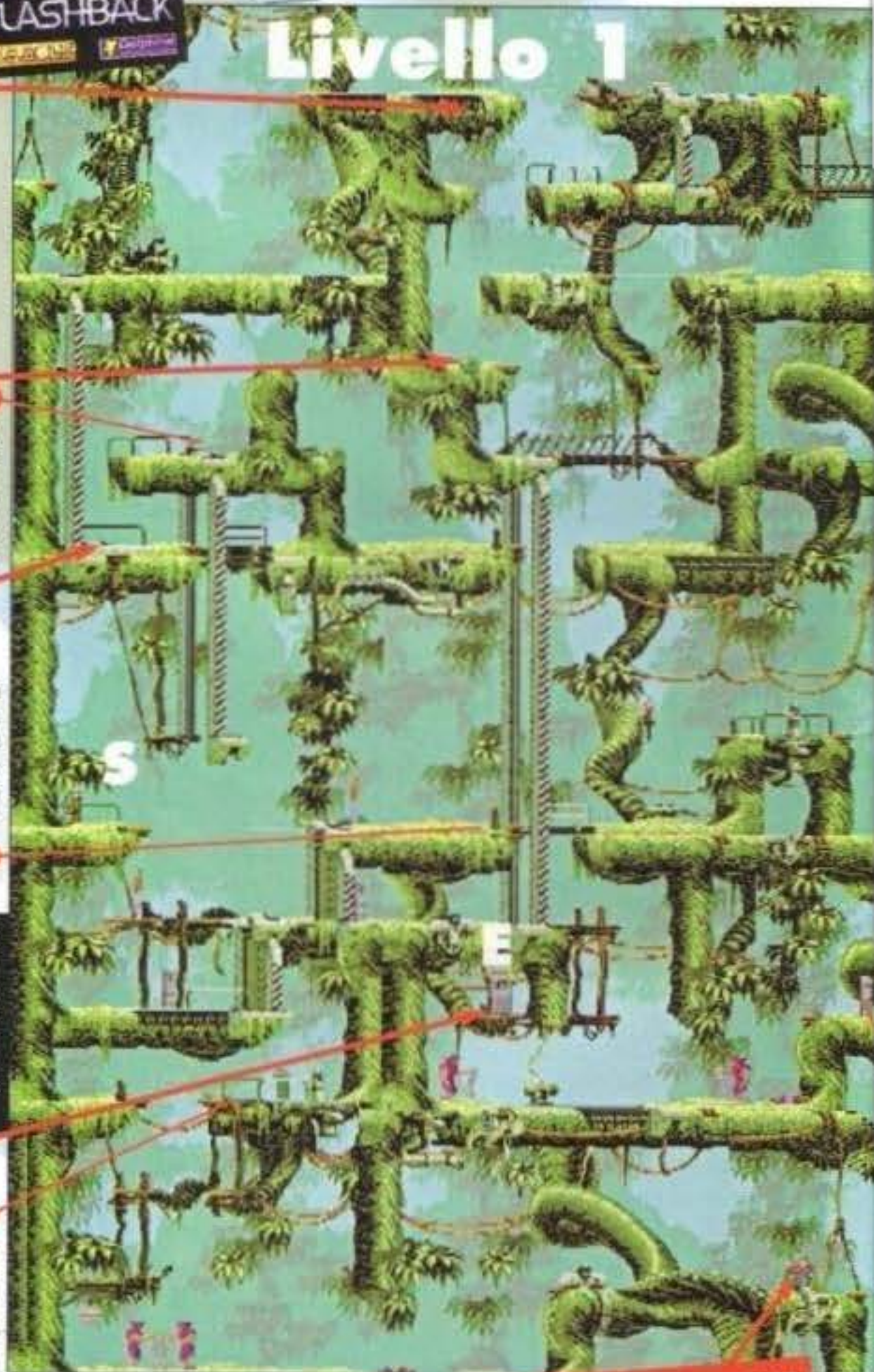


Ricaricate il vostro scudo (o la vostra cartuccia) con questa macchina. Così facendo potrete incassare più colpi. È vitale usare queste mappe come riferimento quando si è nei guai.

Inginocchiatevi sull'orlo di questo fosso e giratevi verso destra. Ora scendete con una capriola e atterrerete sulla piattaforma sottostante senza cadere per tre piani e ammazzarvi. Scendete e sparate alle guardie. Attenti alla postazione del cannone sulla destra.



Usate la mappa di Gippi per rintracciare tutti i crediti (specialmente quelli in alto a destra) e potervi comprare la cintura anti-gravità del vecchio. Una volta ottenuti i 500 crediti, parlate con il venditore che vi darà il prezioso gingillo! Ora attivatelo e saltate nel buco. Per un secondo vi sembrerà di cadere nel vuoto fino a perdere il controllo, tanto da pensare di essere morti, ma poi la cintura entrerà in azione e raggiungerete il livello 2.



Livello 1

Raccogliete il sasso in questo punto e usatelo più tardi per distrarre la guardia (a destra). Quando getterete il sasso, la guardia si dirigerà nella sua direzione e voi potrete blastarlo tranquillamente!



Questa porta rimarrà aperta solo quando avrete raccolto l'olocubo e avrete toccato il vicino sensore. Estraiete la pistola e saltate giù dal bordo a menare la guardia.



La guardia è in possesso di una cartuccia magnetica che serve per attivare il ponte di particelle a metà livello. Per prima cosa dovrete ricaricarla nel più vicino punto d'energia (sotto).



Una volta ricaricata la cartuccia, salite nel punto più alto a sinistra della mappa e prendete il teletrasportatore.



Portatelo al vecchio ferito che sparirà, lasciandosi dietro una carta d'identità utilissima nei livelli successivi, ma che qui può essere usata per aprire solo una determinata porta di sicurezza.



"E" sta per "Punto Energia". Potrete rifornire di energia il vostro scudo ma anche ricaricare la cartuccia per il ponte a particelle. Le "E" sono una manna dal cielo!



Tombola! Invece di trascinarvi montagne di carte di credito qui ci sono, in un'unica scheda, i 500 crediti di cui avete bisogno.



Usate la chiave per aprire la porta di sicurezza in fondo a sinistra. L'altra porta si può aprire con la carta d'identità.

Se non state molto attenti, le scosse sul pavimento vi vaporizzeranno istantaneamente. Correte in avanti per far scendere l'ascensore e quindi tornate indietro di volata. Ora correte sulla destra e continuate a tenere premuto A per salire sull'ascensore. Infine, premete in alto e A insieme per salire.

Se cadrete da qui, morirete. Restate sulla parte destra, quindi correndo, fate un salto sulla sinistra per atterrare sulla piattaforma in basso. Il ponte a particelle è sulla sinistra.

Premete l'interruttore in questo punto per spegnere il raggio a particelle sulla destra, quindi scavalcate con un salto il sensore per evitare che il raggio ricompaia. Se passate semplicemente correndo, il raggio sarà attivato e voi verrete fritti all'istante!



Una volta portata la cartuccia al punto energia (sopra), potrete inserirla nella console del ponte a particelle e creare un raggio sul quale camminare; il raggio rimarrà in funzione per tutto il resto del gioco.

SOMMARIO

NOME DEL GIOCO: Flashback
TEMPO PER COMPLETARLO: 3 giorni
PUNTEGGIO PIÙ ELEVATO: 780,600
NUMERO DI LIVELLI: 6
GRADO DI DIFFICOLTÀ: media
HARD DISK RIFORMATI DURANTE LA BATTITURA DI QUESTA SOLUZIONE: 1
PIANTI E LACRIMONI: Tantissimi!

HELP



Sedetevi sulla poltrona dopo aver ucciso i due poliziotti e parlate con Ian per scoprire il vostro passato. Vi darà anche un campo di forza personale.



Inserite il fusibile in questo punto per chiamare l'ascensore ed entrare nella seconda parte dell'Asia.

Mostrate la vostra carta d'identità per essere ammessi nel sistema della metropolitana di New Washington.

Nel fondo del crepaccio c'è il basamento e il sistema della metropolitana dell'Asia. Questo è un punto cruciale della vostra missione perché apprenderete dal vostro amico Ian, chi siete e cosa dovete fare. Dall'Asia potete entrare nel vagone della metropolitana premendo A e potete viaggiare nel resto del mondo.

Asia

Inginocchiatevi appena la porta si apre e assicuratevi di avere la pistola a portata di mano. Colpite subito i poliziotti. Uscite dallo schermo e poi rientrate per confonderli e sparare ancora qualche colpo.



Questo è un fossato enorme, impossibile da superare senza una tecnica. Andate in fondo a destra e quindi correte verso l'orlo del fossato. Appena prima di caderci dentro, premere il pulsante del salto due volte in rapida successione in modo da saltare sulla piattaforma più alta.



Per riparare l'interruttore dell'ascensore, dovete prima sparare alla guardia e prendere il fusibile.

Missione 2

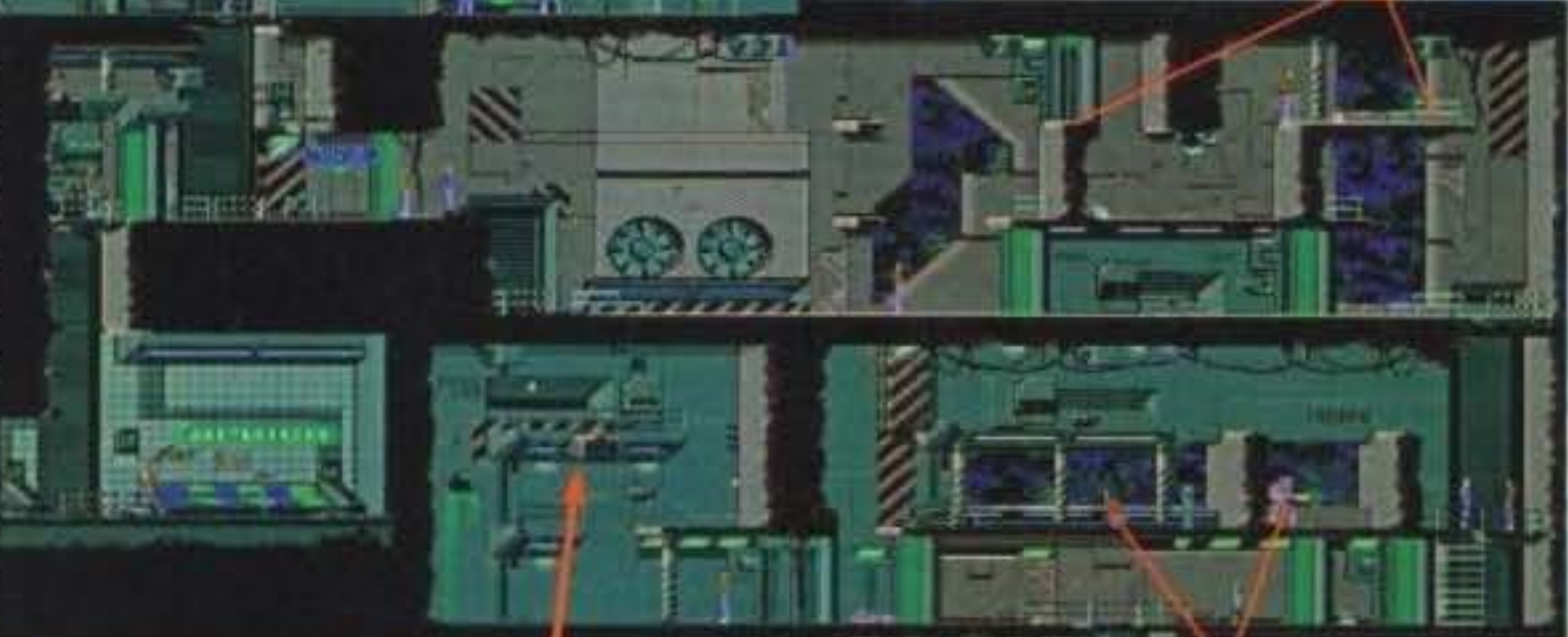


La vostra missione è di scortare questo VIP al laboratorio nella zona controllata (sotto). Dovrete trovare interruttori per aprire le porte e spazzar via chiunque tenti di fermarvi. Semplice.

Premete questi interruttori per aprire le due porte in basso, ma state attenti alla bomba a terra.

Africa

Il livello Africa ospita gli uffici amministrativi dove otterrete il vostro permesso di lavoro. Dovrete parlare col tipo in America per far aprire la porta di questa sezione. In Africa c'è anche la destinazione della Missione 1 e la zona controllata della Missione 2.



Andate in fondo a sinistra, salite e cominciate subito a sparare all'impazzata alla palla argentea rotante. Se la mancherete, la sfera vi investirà con scariche elettriche. Ora salite sulla destra della piattaforma più alta e sparate alla seconda palla per avere la chiave. La porta ora si aprirà.



Questo è il laboratorio: la fine della vostra missione. Lasciate che il VIP cammini in questa stanza e aspettate un momento per ricevere i contanti.

Scavalcate il primo muro col vostro scudo deflettore in posizione. Attivatelo immediatamente per assorbire la prima pallottola, quindi rispondete al fuoco. Prendete la chiave, premete il pulsante sensore per aprire una delle porte più sotto, quindi sparate all'ultima guardia e usate la chiave nella serratura. Ora andate nella stanza a sinistra.

Missione 1



La vostra prima missione è incredibilmente semplice, perfino per voi. Prendete un pacco dal negozio in Asia e portatelo al Titan Travel in Africa. L'unico inconveniente per voi in questa consegna, altrimenti senza problemi, è un poliziotto che vi aspetta sulla porta dell'agenzia di viaggio. Usate il vostro campo di forza per deviare le pallottole del vostro nemico, quindi sparategli tre colpi e consegnate il pacco.



Missione 3



Questa è più complicata. Andate in America a parlare con il tipo appena arrivato nel bar per ottenere alcune informazioni. Ora andate dal poliziotto (sopra) e poi in alto a sinistra per parlare all'informatore. Un poliziotto psicopatico cercherà di abbattere il vostro uomo, perciò usate il vostro scudo per proteggerlo e riempite di piombo il corrotto difensore della legge. Ora uccidete il poliziotto al secondo livello per avere la chiave ed entrate nella seconda stanza a combattere i cyborg.



America

Parlate al tipo in fondo per ulteriori informazioni sulla Missione 3.

Parlate al barista, come vi ha detto Ian, e sarete condotti da un tipo losco che vi offre false carte d'identità per entrare nel gioco della Torre della Morte e vincere i biglietti per tornare sulla Terra. Il brutto è che avete bisogno di 1500 crediti per ottenere le carte e per mettere insieme questo malloppo dovrete lavorare. Andate in Africa per ottenere un permesso di lavoro.



Incontrerete qui il falsario, se avete parlato con il barista (a sinistra). Dategli 1500 crediti e riceverete i documenti falsi necessari per entrare nella Torre della Morte.

Per uccidere i cyborg in questa sezione, vi consigliamo di salvare la vostra posizione (è probabile che dobbiate rifare parecchie volte questa missione!!!). Camminate sulla prima piattaforma ed entrate nel secondo schermo - ma rimanete vicino al bordo. Il primo cyborg attaccherà. Usate lo scudo per deviare i suoi colpi quindi riempitelo di piombo. Quando si teletrasporterà, giratevi e affrontatelo; continuate a sparare finché non si trasforma. Usate lo stesso metodo per il secondo. Non lasciateli avvicinare troppo altrimenti vi possono colpire con la pistola.

In questo punto vi aspetta il poliziotto corrotto. Prima parlate con lui, poi fatelo fuori per avere la chiave della zona segreta in alto.

Rialzatevi e premete in su mentre uscite dallo schermo per saltare sull'isola dall'altra parte.

Mettete il nuovo chip in questo esatto punto per completare la missione e salvarvi. Avete circa due secondi per compiere quest'impresa.

Missione 4

La Missione 4 è unica: c'è una località completamente differente da visitare. Un chip difettoso è stato inserito nel generatore della città: questo errore ne causerà la fusione entro 60 secondi! Armato di un nuovo chip dovrete coraggiosamente teletrasportarvi al reattore e correre attraverso le macerie per sostituirlo.

Introducete i crediti in questa macchina e potrete farvi delle belle fotografie.

Europa

S E

In Europa troverete l'ingresso al gioco della Torre della Morte nonché il luogo in cui dovrete iscrivervi per avere un lavoro. Il centro occupazione ha un punto di energia per fare rifornimento, un punto di salvataggio e, naturalmente, le console con le quali potrete scegliere la vostra prossima missione. L'Europa è la zona più popolata da mutanti: ovviamente, dovrete farli fuori.

Premete A per dare un'occhiata alla vostra prossima missione che dovrebbe apparire sul video. Quando avrete letto bene le vostre istruzioni, inserite la vostra carta per accettare.

Sospendetevi sulla piattaforma più alta, lasciatevi cadere, uccidete la guardia, quindi prendete la chiave per aprire la porta sottostante.

Usate la chiave che avete appena preso per aprire questa porta e avere accesso al resto del complesso.

Prendete il sasso sulla destra e quindi premete giù e B per metterlo sul sensore della porta e mantenerla aperta. Fate attenzione alla bomba sul soffitto proprio sopra la porta.

Usate la chiave che avete trovato per aprire quest'ultima porta e sparate alla palla d'argento rotante per completare la missione.

Missione 5

L'area sotto controllo è il luogo dell'ultima Missione, che consiste semplicemente nell'ammazzare tutti i mutanti in agguato e rendere l'area nuovamente sicura. Essenzialmente, sparate su ogni cosa che si muove.

TORRE DELLA Morte

1
2

3
4

5
6

7
8

Ognuno degli otto livelli è una prova individuale della vostra abilità e della vostra destrezza. Trappole, bombe, cyborg e cannoni laser collocati con diabolica astuzia sono solo alcuni dei pericoli che dovrete affrontare per arrivare in cima alla torre. Ogni uscita è controllata da porte comandate elettronicamente e da interruttori da attivare. Sarà a voi seguire le nostre mappe e trovare i pulsanti giusti. A volte si tratterà di distruggere tutto nel livello per aprirsi una via verso la libertà.

8

7

Per partecipare al gioco della Torre della Morte dovrete prima lavorare per guadagnare il denaro necessario a comprare i documenti falsi dal tizio che sta in America, quindi andare in Europa e consegnarli alla donna che sta alla scrivania. Sarete subito trasportati al livello otto del gioco, con il compito di far fuori tutti gli altri partecipanti per poter vincere i biglietti gratis per la Terra. È tempo di cominciare a correre, cari amici!

6

E

Se correte attraverso i sensori di questa stanza, il pavimento scomparirà letteralmente. Le mine che vi aspettano di sotto vi daranno una morte istantanea.

Per prima cosa colpite il sensore in alto per aprire la porta, quindi andate giù fino in fondo e camminate attraverso le bombe facendole esplodere istantaneamente. Ora ricaricate i vostri scudi vicino ed entrate nel terzo livello pronti a tutto.

Per raggiungere il punto di rifornimento di energia, dovrete correre verso il cannone laser e scivolarvi sotto dopo aver toccato il sensore. Ora salite sulla piattaforma e sparate sui due cyborg che vi aspettano dall'altra parte.

Premete questo interruttore e vedrete la porta sulla destra aprirsi. È l'uscita!!! Dovrete andare completamente sulla sinistra per poter scappare.

4

E

Usate questo punto di ricarica per ripristinare tutta la vostra energia. Ci potrete anche ritornare dai livelli più avanti se siete in punta di morte.

Questo sensore apre la porta di sopra e libera il cyborg. Prima di tutto scavalcate il sensore e premete l'interruttore per aprire la porta sulla destra in alto, poi aprite la prima porta. Sparate al cyborg non appena si avvicina e lo farete cadere nel pozzo mentre voi potrete scappare sulla destra.

Inginocchiatevi qui e aspettate che il cyborg salga. Ora sparategli e lui farà esplodere la bomba distruggendosi.

2

3

S

Oltre ai cyborg che pattugliano la zona, ci sono anche elettrosfere d'argento che volano tra i vari piani. Salite e, per prima cosa, fatele saltare, quindi fate una capriola attraverso la piattaforma e sparate ai cyborg nel solito modo.

Se volete raggiungere il livello due, inginocchiatevi e sparate al primo cyborg, quindi rotolate a destra e poi a sinistra finché non si ferma: ora colpitelo! Usate il vostro scudo per deviare i suoi colpi e dopo quattro blastate andate a segno esploderà. Dovrete poi uccidere il secondo cyborg nello stesso modo.

Per aprire queste porte dovrete prima distruggere tutte le palle d'argento e quindi tutti i cyborg. Il mago di Gheim Pava vi consiglia di sparare a tutto andare e di ritornare a fare rifornimento d'energia al livello quattro se vi sentite un po' deboli!!! Usate il punto di salvataggio per evitare di tornare al livello cinque.

1

Ci siamo! Nell'ultimo livello c'è solo un coriaceo cyborg da sconfiggere prima di poter avere il biglietto gratis per Baumemouth. Il modo per uccidere questo tipo, e tutti gli altri cyborg, è di continuare a rotolare a destra e a sinistra finché lui non si alza e cerca di spararvi. Attivate il vostro scudo per deviare i suoi colpi e sparategli, prima di rotolare di nuovo. Ripetete l'operazione quattro volte.



Sconfiggete tutti i nemici negli otto livelli del gioco della Torre della Morte e il brillante presentatore vi darà i biglietti gratis per la Terra. Ma avete ancora molto da fare!

Viaggio verso la terra





Cominciate qui! Sarete immediatamente attaccati da un cyborg. Se siete buoni tiratori potrete far rinculare colpo su colpo il cyborg sulla mina e distruggerlo completamente.

Se toccate l'uno o l'altro di questi bottoni si aprirà la porta sul lato opposto, permettendovi di scappare se fate il giro del livello e arrivate dal lato opposto.



Salite sui tappeti a pressione per aprire queste porte, ma state attenti alle elettrosfere d'argento dall'altra parte. Ricordatevi di salvare in questo punto la vostra posizione!

Se vi collocate nelle piattaforme sovrastanti, il cyborg tenterà di salire. Inclinategli e continuate a sparargli finché non si dissolve.

Aspettate che il cyborg esca dallo schermo, quindi premete su questo interruttore per aprire il pavimento e correte sulla sinistra dove potrete confrontarvi con lui.

Passate attraverso questa spaccatura e sparate immediatamente al cyborg che sta dall'altra parte. Quando salite sulle piattaforme, sulla sinistra state attenti ai fili tesi, essi attivano laser all'altezza della testa.



Tappeti sensibili al calore vi sentiranno arrivare e vi faranno cadere in mezzo a un pacco di mine!!! Rischierete di perdere due o tre scudi.

Per cominciare, appendetevi alla piattaforma di destra e lasciatevi cadere sulla bomba che sta sotto. Questo è inevitabile. Ora sconvolcate le bombe che ci sono a terra, salite sulla seconda piattaforma e correte a sinistra sotto le bombe. Premete poi A per saltare sulla cornice e salire.

I primi due poliziotti che vedrete vi vogliono morto e vi spareranno. Usate il campo di forza per assorbire i loro colpi e sparate. Quattro o cinque colpi messi a segno e vi diranno ciao-ciao!

L'ascensore vi porterà direttamente sul fondo. Sparate al poliziotto sulla sinistra mentre passate, quindi andate sul fondo a sinistra, giratevi e sparate senza interruzione alla elettrosfera. Ora azionate il vostro campo di forza per fermare le pallottole del poliziotto e rispondete al fuoco alternando i vostri colpi con i suoi.

Livello 4

Usate l'ascensore di sotto per salire sulla leggera struttura (vedi figura) e sparate al pannello di vetro: ora potrete raccogliere la chiave della porta sull'estremità destra.

Incontrerete un poliziotto sulla sinistra e altri due in questo punto. Potrete aver bisogno di passare rapidamente da uno schermo all'altro e di recuperare un po' energia nel bel mezzo della battaglia, ma continuate a deviare i loro proiettili col vostro scudo e a rispondere al fuoco per sconfiggerli.

C'è un ultimo poliziotto da sconfiggere subito oltre la porta, dopodiché potrete andare alla stazione dei taxi: premete A per chiamare uno e avviarsi verso il nascondiglio nel night club.

Correte saltando per raggiungere queste piattaforme in alto e sparate poi al vetro (sopra) per romperlo ed entrare nel club.

Per distruggere il droide di sicurezza, aspettate che la sua antenna si alzi, sparate e scappate via prima che esploda. Ora premete l'interruttore per spegnere il raggio di particelle nel livello inferiore.

Usate la chiave che avete trovato all'estremità sinistra per aprire questa porta (in alto). Quando raggiungerete il passaggio segreto (sotto), saltate sulla lampada per premere l'interruttore: il muro si sposterà e arriverà l'ascensore.

HELP



Questo bottone apre la porta sottostante e vi permette di entrare nella sezione 2.

Ora potrete raggiungere i punti di salvataggio e di ricarica ma dovete essere proprio sul bordo delle botole e saltare sulla destra per caderci in mezzo.

Scavalcate il campo minato e sulla sinistra apparirà il raggio a particelle che avanzerà verso di voi.

Livello 4-1 (cont.)

S E

Quando arriverete qui spunteranno fuori due elettroscari che vi attaccheranno. Fatele fuori e quindi uccidete la guardia aliena per ottenere la chiave.

Scendete qui, evitando il cannone laser, e premete il sensore nell'angolo per spegnere il raggio a particelle.

Salite qui, sparando all'elettroscaro, e premete questo interruttore per aprire la porta sulla destra e prendere la chiave.

Prendete la chiave della porta in fondo a destra e spegnete il raggio a particelle.

Usate la chiave presa nella stanza sottostante per aprire questa porta cosicché Conrad possa passare nell'ultima sezione di questo livello.

Non appena entrerete in questa zona un raggio a particelle avanzerà verso di voi per tentare di vaporizzarvi. Dovrete colpire l'elettroscaro nell'ultima stanza per aprire la porta e quindi gettarvi nel condotto dell'aria.



Questo è il telecomando del teletrasportatore. Usatelo per teletrasportarvi dove è stato messo il ricevitore. È il modo migliore per scendere nei crepacci profondi e attraversare raggi di energia.

Inizierete questo livello disarmati e con una guardia che vi spara contro. Usate lo scudo per ripararvi e correte nel punto dove vi attende la vostra fedele pistola. Ora potrete riempire di piombo il codardo.



Questo è il ricevitore del teletrasportatore. Se lo gettate in buche profonde, crepacci e perfino oltre raggi a particelle, potrete teletrasportarvi, con l'aiuto del telecomando, vicino ad esso.

Salite su questo ascensore per raggiungere il sensore e attivare la porta sottostante.



Una volta che avrete sparato al cervello di controllo sulla destra, la porta si aprirà. Ora potete scendere con l'ascensore al secondo "cuore" del pianeta, e quindi verso il guardiano finale.

Livello 4-2

Dopo essere piombato nel bel mezzo di un complotto alieno per distruggere l'umanità, siete stati messi in prigione. Una delle guardie ha deciso di eseguire la sentenza personalmente. Senza la vostra pistola non potrete fare molto! Fortunatamente avete ancora il vostro scudo per proteggervi.

Questa stanza è difficile non solo a causa del raggio di energia in alto che cercherà di farvi fuori (tuffatevi nei buchi), ma anche di un elettroscaro che vi aspetta nell'ultima galleria. Nell'ultima stanza c'è il teletrasportatore che vi porterà sul pianeta degli alieni.

Uccidete l'alieno per aprire la porta, quindi correte giù per il corridoio a destra, poi a sinistra e infine al teletrasportatore alieno.

Per uccidere questo "cuore", prima di tutto, dovete sparare alle due guardie: salite quindi sul lato sinistro e sparate al cuore. Scendete, sparate di nuovo alle guardie e quindi salite sul lato destro per distruggere un altro pezzo del cuore da quella parte. Ripetete altre tre volte l'intera operazione.

Questa macchina ha il solo scopo di muoversi a sinistra e a destra lasciandovi cadere bombe in testa. Appena l'ascensore salirà, correte a destra e buttatevi a terra per evitarlo.

PASSWORDS

Level 1	—	PIXEL
Level 2	—	BETSY
Level 3	—	STUDIO
Level 4	—	TOHO
Level 5	—	AKANE
Level 6	—	INCBIN
Final	—	CYGNUS

Raccogliete il topo esplosivo: apparirà una guardia aliena sulla destra. Buttatevi a terra e sparate quattro volte per prendere la chiave.

La porta si apriranno solo quando avrete sconfitto il "cuore" (vedi sopra). Quando gli avrete sparato una volta, la porta di sinistra si chiuderà.

Due guardie aliene vi attaccheranno simultaneamente! Dovrete rotolare all'estremità sinistra e sparare alla guardia abbastanza stupida da starsene in piedi. Continuate a spostarvi a sinistra e a destra finché entrambe le guardie non saranno morte.

Mettete la bomba qui e premete l'interruttore per farla cadere al centro del pianeta. La terra tremerà e voi avrete soltanto un minuto per raggiungere gli hangar e scappare.

Livello 5-2



Dal vostro nascondiglio nella presa d'aria ascolterete gli alieni parlare della distruzione della Terra. Sfortunatamente la griglia vi tradirà e verrete scoperti! Ora dovrete scappare dalla prigione e andare nel cuore del pianeta alieno.



Per sconfiggere queste guardie aliene, rotolate a sinistra e a destra finché non si fermano. Poi sparate due volte e quando si ritrasformano, aspettate che si avvicinino e rotolate via. Ripetete l'operazione fino a ucciderle. Con quattro o cinque colpi ben assestati vi diranno addio!



Questo interruttore apre la porta a sinistra, ma dovrete sparare prima alla guardia aliena sulla piattaforma. Se cercate di passare, lei vi seguirà ovunque.

SILLY PUTTY



Le creature aliene sono sorprendenti! Possono prendere qualsiasi forma e aderire a qualsiasi superficie. La sola cosa che le può fermare è una pallottola in faccia!



Saltate da fermi o usate il teletrasportatore per oltrepassare indenni questi mortali raggi di particelle. Tenete d'occhio il topo, di sopra, e fate attenzione ai buchi.

Salite, fatevi colpire dal laser e gettate il vostro Teletrasportatore sulla sinistra. Oltrepassate il cannone.

Livello 5-1

In questo punto troverete il diario dello scienziato catturato che vi spiegherà come distruggere il pianeta con la bomba che vi ha appena dato.

Il sensore (sotto) apre la porta in fondo, ma attenti alla guardia che tenterà di scappare. Passate oltre il cannone laser in alto (vedi sopra) e quindi avvicinatevi all'interruttore sorvegliato dall'alieno a sinistra. Usate il punto di ricarica e premete l'interruttore per aprire la porta in alto a destra.

Premete questo interruttore per aprire il pavimento, sparate poi per aprire la porta sul fondo e, senza indugi, uccidete la guardia.

Raccogliete il sasso in quest'angolo e passate sotto la macchina verde sulla sinistra. Ora inginocchiatevi e premete in giù e B per far cadere il sasso sul sensore della porta in modo da tenerla aperta. Usate il teletrasportatore per superare il raggio di particelle.

Dopo che avrete aperto la porta e che lo scienziato sarà stato colpito, riceverete questa bomba.



Mentre la porta è aperta, la guardia vi aspetterà qui. Fate un salto fuori dallo schermo per evitarla.

Per scendere da questo punto mettetevi nell'angolo a sinistra, guardando verso destra. Ora gettate il vostro teletrasportatore nel buco: teletrasporterete giù.

Buttate in questo punto il evitore e teletrasportatevi su questa piattaforma.

Usate la chiave che avete trovato più in basso per aprire questa porta. Nel momento in cui la oltrepasserete, riceverete una password per poter ripartire da questo punto!

Questa porta si aprirà non appena avrete gettato la bomba nel cuore del pianeta. Precipitate su questo appiglio prima che sia troppo tardi, quindi affrettatevi quando siete in prossimità della zona di atterraggio, per scappare.

Uccidete la guardia (usando lo scudo per evitare i suoi colpi), quindi mettetevi sulla destra (V. foto) e sparate al cervello nel momento in cui appare. Evitate il laser.



SONO TROPPO STANCO PER QUESTO



Appena Conrad Hart salterà a bordo della sua astronave, il mondo degli alieni comincerà a esplodere.



Siete fuggito appena in tempo (come sempre), ma vi ritroverete in una zona dello spazio sconosciuta.



È ora di raggiungere la camera d'ibernazione e aspettare che qualcuno vi venga a prendere.

Il livello finale del pianeta alieno è certamente il più difficile. Guardie aliene circolano dappertutto e i passaggi biomeccanici sembrano tutti uguali. L'obiettivo di questa prima sezione è di penetrare nel pianeta il più profondamente possibile e trovare il modo di distruggere gli alieni. Fortunatamente uno scienziato umano ha costruito una bomba.

L'ARCOBALENO

SUPER NES

- Mortal Kombat
- Street Fighter 2 turbo
- World Hero
- Cool Spot
- Asterix
- Striker
- Bomberman '93
- Goof Troop
- Jurassic Park
- Young Merlin
- Family Tennis
- Operation Logic Bomb
- Dungeon Master
- Sengoku
- Baseball 2020
- Spell Craft
- Tecmo NBA Basket
- Super Tetris
- Alien 3
- Kawasaki

NINTENDO

- | | |
|---------------------|--------|
| ■ Faxanadu | 49.000 |
| ■ Lemmings | 59.000 |
| ■ Low G Man | 59.000 |
| ■ Nes open | 49.000 |
| ■ New Zealand Story | 79.000 |
| ■ Power Blade | 49.000 |
| ■ Simpsons 2 | 99.000 |
| ■ Solstice | 49.000 |

GAME BOY

- Speedy Gonzales
- Cool Spot
- Addams Family 2
- Asterix
- Zelda
- Bubble Bobble 2
- Nigel Mansell
- Mortal kombat

MASTER SYSTEM

- | | |
|------------------------|--------|
| ■ Donald Duck | 82.000 |
| ■ Golden Axe | 69.000 |
| ■ Volleyball | 59.000 |
| ■ Mickey Land Illusion | 82.000 |
| ■ Batman Return | 78.000 |
| ■ Sonic 2 | 82.000 |
| ■ Out Run | 59.000 |
| ■ Pit Fighter | 82.000 |

NEO GEO

- Fatal fury special
- Viewpoint
- Samurai Shodown
- Top Hunter
- Magician Lord
- Ninja Combat
- Cyber Lip
- Ghost Pilot

MEGADRIE

- Shinoby 3
- Davis Cup Tennis
- Rocket Knight ad.
- Bubsy
- Mortal Kombat
- Street Fighter 2
- Ex Ranza
- Strider 2
- Jurassic Park
- WWF 2
- PGA Tour Golf 2
- Side Pocket
- Menacer + 6 games
- Shining Force
- Micromachines
- Flashback
- X Men
- Super Kick Off
- Jungle Strike
- Hook

via Cassia, 6c (Ponte Milvio) - ROMA - tel. 06/ 33.33.486

TRIBUNALE DI BOLOGNA

Nel procedimento cautelare ex art. 700 c.p.c., R.G. n. 8365/93, promosso da **COMPUTER ONE di Umberto Bettini & C. Snc contro LEADER DISTRIBUZIONE s.r.l.**, il Giudice Designato, Dott. Massimo Ferro, in data 22 luglio 1993, ha emesso la seguente ordinanza:

" il G.D.
dato atto ordina a Leader Distribuzione srl l'inibizione alla diffusione e circolarizzazione presso il pubblico dei rivenditori e dei fornitori di comunicai, identici a quelli menzionati nel ricorso o dal contenuto similare, comunque indicanti la pretesa illegittimità dell'importazione parallela così come enunciata nel "parere pro-veritate" dello studio legale Milani-Lenti-Caserio di Milano allegato agli atti di causa; ordina altresì la pubblicazione, per estratto ed una volta nelle riviste Console-Mania (Editore Xenia), CVG (Editore Jackson), Game Power (Editore Studio Vit), della presente ordinanza a cura del ricorrente ed a spese di Leader Distribuzione srl essendo stati ravvisati gli estremi di atti di **concorrenza sleale** nella diffusione pubblicitaria e commerciale per le modalità ed i referenti impiegati da Leader Distribuzione srl trattandosi di notizie parzialmente non vere; "

Db Line srl

DISTRIBUZIONE NAZIONALE
Componenti AMIGA & TV-Games
V.le Rimembranze, 26/C - 21024 Biandronno (VA)
Tel. 0332.819104 - Fax 0332.767244 - BBS 0332.767277
VOXonFAX 0332.767360

VENDITA ANCHE PER CORRISPONDENZA

S. NINTENDO SF II TURBO MARIO COLLECTION MORTAL KOMBAT FX TRAX MR NUTS	NEO GEO WORLD HEROES II SAMURAI SHOWDOWN FATAL FURY SPECIAL ART OF FIGHTING BLUE'S JOURNEY II	MEGADRIE SF II C.E. MORTAL KOMBAT SHINIG FORCE BUBSY EX-RANZA
ACCESSORI BAZOOKA SUPER MULTITAP ACTION REPLY TOP FIGHTER E ALTRI ANCORA	GAME BOY GAME GEAR PC ENGINE SEGA CD <i>Telefonare per</i> <i>Novità</i>	MENACER SEGA-TAP SEGA JOY 6 BOTTONI ARRIVI SETTIMANALI

Sirius Italia S.R.L.

Via I Maggio, 283 - 51010 - MASSA E COZZILE (PZ)
TEL. 0572-911402 FAX. 0572-911411

ALIEN³ ACCLAIM

Da un film che definire non eccezionale e ancora (molto) poco, un videogioco che, viceversa, risulta brillante e divertente. Tutto merito dei programmatori della Acclaim che sono riusciti a ricreare alla perfezione un'atmosfera "Gigeriana". Un prodotto che merita!

Voto 90% GP11

AMAZING TENNIS ABSOLUTE ENTERTAINMENT

Un insieme bilanciato per questa simulazione tennistica: i difetti, non mancano ma nel complesso regge e rischia anche di essere divertente, anzi, alla lunga rientra nella categoria dei giochi che fanno perdere diverse ore di sonno.

Voto 79% GP19

ANOTHER WORLD VIRGIN

Un piccolo gioiello. Giocarlo trasmette realmente la sensazione di vivere una fantastica avventura e alla fine fa complimentare con se stessi per l'acquisto di una sì bella console. Un'esperienza unica, da non perdere per nulla al mondo!

Voto 90% GP15

ARIEL THE LITTLE MERMAID DISNEY/BLUE SKY SOFTWARE

Uno dei Tie-in più originali e divertenti. Una favola trasformata in sparafutro. Incredibile e, tutto sommato, interessante. Purtroppo però il gioco manca quasi completamente di varietà ed è troppo facile. Un'altra buona occasione persa.

Voto 72% GP15

BACK TO THE FUTURE 3 IMAGE WORKS

Solo 4 livelli di gioco sono un po' pochini per qualsiasi cartuccia, figuriamoci poi per un tie-in della scorsa giocabilità e dall'assoluta mancanza di fantasia. Si salvano il sonoro e la grafica.

Voto 79% GP12

BATMAN RETURNS SEGA

Tutto pessimo. Originalità inesistente, comandi che non rispondono come dovrebbero, livelli praticamente identici tra loro e, come se non bastasse, alcune zone semplicissime e altre impossibili da superare... Se ve lo regalano offendetevi!

Voto 40% GP15

BATTLETOADS TRADEWEST

Una versione quasi perfettamente identica a quella che è apparsa sull'8 bit di casa Nintendo, a parte qualche miglioramento nello scrolling e nel sonoro. Se consentite, ci aspettiamo qualcosa di più!

Voto 76% GP17



dida dida dida dida dida



Guida

BUBSY THE BOBCAT ACCOLADE

La linca più veloce del mondo dei videogiochi rimedia un'ottima figura anche sul Mega Drive. La grande varietà di paesaggi compensa i pochi nemici che incontreremo sul nostro cammino. Uno dei migliori giochi a piattaforme disponibili per il 16 bit della Sega.

Voto 91% GP20

BUCK ROGERS ELECTRONIC ARTS/SSI

La conversione del popolare gioco Amiga lascia un po' perplessi. L'impressione è che si potesse ottenere qualcosa di meglio, anche se comunque, nel complesso, il risultato è apprezzabile, grazie soprattutto alla trama ricca e appassionante. Non eccezionale grafica e sonoro.

Voto 84% GP8

CAPTAIN AMERICA AND THE AVENGERS DATA EAST

Absolutamente deludente questa trasposizione delle serie di fumetti di supereroi più famosa della galassia. Grafica grezza e scarsamente colorata, sonoro non eccezionale e una risposta spesso imprecisa ai comandi. Insomma, peggio di così si muore!

Voto 60% GP10

CENTURION ELECTRONIC ARTS

Un gioco di strategia con ben poco di strategico. Graficamente non eccezionale e lentissimo! Cosa chiedere di meno dalla vita? Solo per gli appassionati di storia romana.

Voto 61% GP5

CHAKAN THE FOREVER MAN SEGA

Trama affascinante e grafica suggestiva rendono questo gioco d'azione interessante fin dal primo sguardo. D'altro canto, però, ci si rende presto conto che il gioco è molto difficile e troppo lungo per non essere dotato di un sistema di password.

Voto 71% GP16

CHELOV ATOMIC RUNNER DATA EAST

Chi sostiene che la prima impressione è quella che conta con questo gioco sarà costretto a ridursi. Il primo impatto è infatti deludente, ma se si ha la costanza di andare avanti si verrà coinvolti in uno dei platform più intriganti in circolazione. Provare per credere.

Voto 89% GP16

CHUCK ROCK VIRGIN

Il gioco di piattaforme troglodita fa la sua apparizione anche sul Mega Drive, e la fa alla grande, confermandosi come ottimo titolo. La grafica è sensazionale, dettagliata e coloratissima, il sonoro è buono e la programmazione da 10 e lode. Da comprare quanto prima!

Voto 91% GP8

CORPORATION VIRGIN

Una delle avventure più divertenti mai realizzate per Mega Drive. Grafica e sonoro stupendi fanno da cornice a un vivacissimo intreccio in grado di appassionare per moltissimo tempo, anche dopo averlo portato a termine una prima volta.

Voto 89% GP9



F1

GUIDA AL MEGADRIE

È finalmente arrivato il turno dei 16-bit. Al Mega Drive dedichiamo questa guida completa con tutti i giochi recensiti dal numero 1 di Gheim Pauà fino al numero 20. Se avete qualche dubbio sui titoli in vendita date un'occhiata alla nostra guida, potrebbe risolvere tutti i vostri problemi. Una nota per chi ci segue da pochi numeri: i voti dei primi numeri di GP sono di norma un po' alti se rapportati con quelli dei numeri più recenti: questo perché, con il passare del tempo, i programmatori hanno cominciato a conoscere e a sfruttare a pieno la macchina e.....non potevamo certo dare dei 112%!!!



CRUE BALL ELECTRONIC ARTS

Un flipper dalla grafica deludente che talvolta lascia a desiderare anche nel campo dell'animazione degli sprite. Il comportamento della pallina è comunque coerente alle leggi fisiche terrestri. Un po' pochino per un gioco da Mega Drive!

Voto 63% GP13

CYBORG JUSTICE SEGA

Un classico picchiaduro a scorrimento orizzontale sulla tematica di Golden Axe che vanta animazioni molto curate, ma è penalizzato dalla scarsa varietà e dall'eccessiva difficoltà del gioco. Consigliato solo ai fanatici del genere.

Voto 70% GP17

DAVID ROBINSON'S SUPREME COURT SEGA

Un'ottima simulazione "cestistica" per Mega Drive che spicca nella mediocrità del genere. Ottime le animazioni, più che buono il sonoro, eccellente la giocabilità. Un titolo capace di far girare la testa ai fanatici della pallacanestro, ma che può "intrippare" anche tutti gli altri.

Voto 89% GP8



Ecco

DEATH DUEL RAZOR SOFT

Un prodotto in grado di coinvolgere al 100% gli amanti dei giochi d'azione, dotato di una longevità senza pari. L'intreccio però non spicca per originalità: la solita sfida tra i terrestri buoni e gli alieni cattivi.

Voto 80% GP13

DESERT STRIKE ELECTRONIC ARTS

Un capolavoro nato da un miscuglio di elementi fortunati: lo scorrimento dello schermo di Zaxxon, gli uomini da salvare alla Choplifter, bersagli al buio e in aria come nei migliori sparafutro e un po' di strategia nello studio della mappa, per la scelta dei migliori percorsi e degli armamenti.

Voto 93% GP6

EA HOCKEY ELECTRONIC ARTS

Probabilmente la più straordinaria simulazione sportiva mai vista per Mega Drive. L'animazione è velocissima e tutto, fin nei minimi particolari, è fatto al meglio. Il gioco permette scambi entusiasmanti e tiri spettacolari, e il gioco duro, come nel vero Hockey, è previsto. Da avere a tutti i costi!

Voto 95% GP1



Es-Ranza

ECCO THE DOLPHIN SEGA

27 livelli di "sguazzamenti" acquatici con una grafica stupefacente. Un gioco la cui originalità e grafica avrebbero potuto fruttargli un bel 100%, che invece è stato lievemente stemperato tenendo conto di una certa ripetitività, alla lunga, del concept. Assolutamente da avere!!!

Voto 92% GP14

EVANDER HOLYFIELD'S "REAL DEAL" BOXING SEGA

Per chi ama la "noble art" una simulazione niente male, caratterizzata da una grafica discreta e da una buona giocabilità. Unica pecca (non da poco) la scarsa longevità, cui si riesce a sopperire trovando un socio e giocando nella modalità a due giocatori.

Voto 79% GP10

EX-RANZA SEGA

L'apoteosi degli sparafutro: per una cartuccia che non deve mancare nella collezione di qualsiasi appassionato che si rispetti. I fantastici mecha nipponici si trasformano, sparano e combattono come mai si era visto in precedenza. Cosa aspettate a comprarlo ???

Voto 94% GP20

F1 DOMARK

Il gioco di corse più veloce che si sia mai visto per Mega Drive: la cui grafica poligonale, un po' scarna per la verità, vi permette di percorrere i circuiti della F1 a rotta di collo. Ottima opzione per giocare

Voto 94% GP20

Voto 94% GP20

Voto 94% GP20

L.T. AVANT GARDE

PER LA VOSTRA PUBBLICITÀ



TEL. 02/66.10.32.23 - 02/66.10.50.90
FAX 02/66.10.65.13 (nuovo numero)

VIDEO
GAMES
COMPUTER

1° NEGOZIO A CORSICO (MILANO)
VIA V. MONTI 26
Tel./Fax 02-4408143



ARIVIVIS

VIDEO
GAMES
COMPUTER

1° NEGOZIO A CORSICO (MILANO)
VIA V. MONTI 26
Tel./Fax 02-4408143

VIDEO
GAMES
COMPUTER

NOVITÀ D'IMPORTAZIONE

SUPER/NES

MORTAL KOMBAT
STRIKER
NFL FOOTBALL
2020 SUPER BASEBALL
SUPER JAMES POND
NIGEL MANSELL R.
DUNGEON MASTER
ASTERIX

MEGADRIVE

JURASSIC PARK
TECNO CLASH
SHINOBI III
MORTAL KOMBAT
STREET FIGHTER II C.E.
GUNSTAR HEROES
MICRO MACHINES
FLASH BACK

GAME BOY

FELIX THE CAT
ZELDA
MUHAMMAD ALI BOXING
NIGEL MANSELL RACING
SPEEDY GONZALES
BUBBLE BUBBLE 2
SPIDERMAN 3
MORTAL KOMBAT

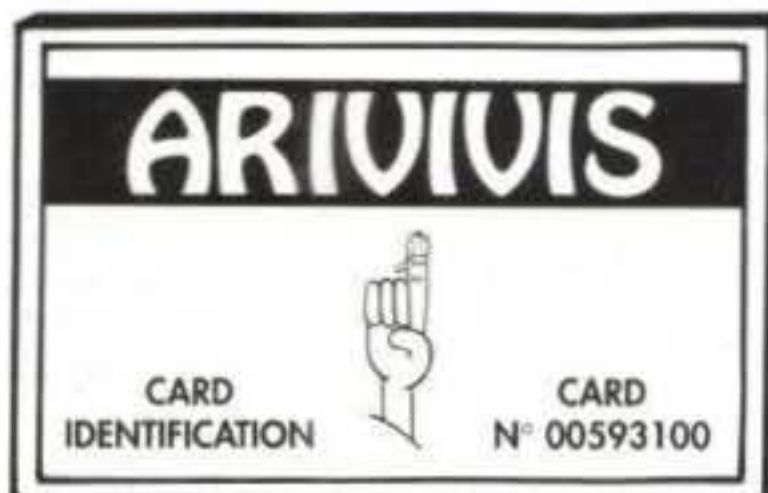
MEGA SEGA CD

DRACULA
SILPHEED
SHERLOCK HOLMES II
AFTER BURNER III
BARI-ARM
WOLF CHILD
ROAD BLASTER
CDX CONVERTER

NEO GEO

SAMURAI SHODOWN
WORLD HEROES II
VIEW POINT
FATAL FURY II

SERVIZIO DI VENDITA PER CORRISPONDENZA
AGGIORNAMENTO POSTALE DELLE NOVITÀ



SCONTO SUGLI ACQUISTI
PERMUTA DELL'USATO

OFFERTE CONSOLLE

GAME BOY +
TETRIS
£. 148.000

GAME GEAR +
SONIC + ALIM.
£. 249.000

MEGA DRIVE +
GIOCO
£. 268.000

MEGA CD +
5 GIOCHI
£. 698.000

S. NES + MARIO +
2 JOYPAD
£. 338.000

NEO GEO +
GIOCO
£. 699.000

OFFERTE DEL MESE

GAME BOY +
HANDY BOY
£. 169.000

SUPERNES
£. 285.000

IMPORT/EXPORT/DISTRIBUTION PERFORMANCE BY G.P.

VIA 4 NOVEMBRE 34 (interno) - 20092 CINISELLO B. (MILANO)
TEL. 02 / 6128240 - 02 / 66016401 FAX 02 / 66012023



**SCONTI
PER I RIVENDITORI
CASH & CARRY**

IMPORTAZIONI DA TUTTO IL MONDO !
Servizio "NOVITÀ SETTIMANALI" Console e Videogames.
Tutti gli accessori esistenti per Personal Computer e Console.

MEGA DRIVE

Acquatic Game
Aero Blaster
Alien Storm
Alisia Dragon
Altered Beast
Ambition Of Caesar
America Gladiator
Art Alive
Assolut Sult
Bahama Senky
Bare Kunkle
Batman
Batman Return
Centurion
Chiki Chiki Boys
Cool Spot
Crack Down
Curse
Dahna
Darius II
Darius II
Darwin 4081.1
David Robins on Basketball
Dinoland
Donald Duck
Doble Dragon III
Doraemon
Dream Team Usa
E-Swat
EA Ice Hockey
EA Pro-Football
EA Pro-Hockey
Ea Risky Wood
Ecco The Dolphin
Ex-Ranza
F1 Circus
F22 Interceptor
Fantasia
Fantasy' Star III
Fatal Fury
Fatal Rewing
Fight Master
Fire Mustang
Flashback
G-Loc
Gain Ground
Ghouls & Ghost

Gods
Golden Axe II
Golden Axe III
Granada + 1
Grand Slam
Hard Driving
Heavy Nova
Heavy Unit
Hell Fire
Hockey Adventure Toky
Holy Frel'd's Real Deal
Holyfield's Boxing
Hunter Yoko
I Love Mickey Mouse
Indiana Jones
Ishido
Jewel Master
JL Soccer
Joe Montana Football
Joe Montana II
John Madden Football 92
Jordan VS Bird NBA II
Jordan VS Bird
Julu Legend
Jurassic Park
Kageky
Kick Boxing
Kid Chameleon
King Of The Monster
King Salmons
Kunga Vapor Trail
Leynos
LHX Attack Chopper
Lotus Turbo Challenge
Magical hat
Majin Sogo
Mega Panel
Metal Fangs
Mickey & Donald World Of
Illusion
Mickey Mack
Mohannad Ali Boxing
Monster World III
Ninja Burai
Olympic Gold
007 James Bond
PGA Tour Golf II
Phelios

Power Athlete
Prince Of Persia
RBI 4 Baseball
Rings Of Power
Road Rush II
Rolling Thunder
Rolo To The Rescue
Runark
Saint Sword
Sangokushi
Sd Voris
Shining Darkness
Sonic 2
Space Battle Gomola
Speedball 2
Spiderman
Storm Lord
Street Of Rage II
Street Fighter II
Strider
Strider II
Super HQ
Super Monaco GP II
Super Shinobi
Super Thunder B.
Sword of Sodan
Taikof Ki
Taruruto
Taz Mania

The Faery Tale
Thunder Force IV
Thunder Pro-Wrestling
Tiny Town ADV.
Turbo Outrun
Varis
Wani Wani World
Whip Rush
Wonder Boy 3
World Cup Soccer
X-Men

SUPER FAMICON

SUPER NINTENDO

Acrobat Mission
Addams Family
Adventure Island
Adventure Sandiel
Air Management
Aliene VS Predator
Amazing Tennis
Baseball Simulators 1000
Battle Soccer
Bill Lambeer's Combat

Basket
Bubsy
Burai
C Ripeen Baseball
Cocoma Knight
Captain Tsubasa
Castelania IV
Combattibles
Contra Spirits
Cosmogame The Video
Cool World
Cross America
Cyber Knight
D-Force
Dina Wars
Dinosaur Wars
Double Dragon
Dracula
Dragon Slayer
Fatal Fury
F.1 Gran Prix II
F1 Circus Limited
Final Fantasy
Final Fight
Fire Pro-Wrestling
Formation Soccer
Gamba League 93
Ghouls & Ghost
Goal

Golden Fighter
Gradius III
Gun Force
Gundam F91
Gundam X
Hero Senki
Hockey NHL '93
Hokuto-No-Ken 6
Home Alone
Home Alone II
Hook
Hyper Version
James Pond
Joe & Boxing
Joe & Mac
John Madden Football
King Of Monster
Last Fighter Twin
Legend Of Zelda
Lemmings
Lethal Weapon
Magic Adventure
Magic Sword
Mario Kart
Mario Paint
Mario World
Mickey Magical Adventure
Monkey Adventure
NBA Ball Challenge

New 3D Golf Simulation
Out Lander
Paper Boy II
Parodius
Pebble Beach Golf
Phalanx
Pilot Wings
Populous II
Power Athlete
Prince of Persia
Pro-Football
Pro-Soccer
Q-Bert
Ramma 1/2
Return of Double Dragon
Returning Of Double
Dragon
Road Riot
Royal Conquest
Runny Egg Hero
Rushing Beat II
Rushing Beat Ran
Sky Mission
Smash T.V.
Song Master
Sonic Blastman
Street Fighter II
Super Adventure Island
Super Aomiral's Division
Super Birdie Rush
Super Black Bass
Super Cup Soccer
Super Ghouls & Ghost
Super Kick Off
Super Off Road
Super Pang
Super Pit Fighter
Super R-Typer
Super Stadium
Super Tennis
Super Volley Ball II
Syvalton
T.M.N.T. 4
The King Of Rally
Thunder Spirit
Tiny Toon Adventures
Tom & Jerry
Ultima IV
Utopia
Waialae Country Club
Wing Commander
Xardion

CONSOLLE

MEGA DRIVE (GENESIS USA) + 1 JOYPAD
+ ALIMENTATORE + SCART L 245.000
MEGA DRIVE PAL + 1 JOYPAD
+ ALIMENTATORE + CAVO TV L 255.000
MEGA DRIVE PAL + 1 JOYPAD + ALIMENTATORE
+ CAVO TV + SONIC L 279.000

SUPER NINTENDO (USA) + 2 JOYPAD
+ ALIMENTATORE L 259.000
SUPER NINTENDO (USA) + 2 JOYPAD
+ ALIMENTATORE + S. MARIO L 259.000
CAVO SCART PER SUPER NINTENDO L 40.000
CONVERTITTORE PAL
PER SUPER NINTENDO L 68.000

SUPER FAMICON (JAP) + 2 JOYPAD
+ ALIMENTATORE L 399.000

SUPER FAMICON (JAP) + 2 JOYPAD
+ ALIMENTATORE + 1 GIOCO L 490.000
CAVO SCART PER SUPER FAMICON L 40.000
CONVERTITTORE PAL PER
SUPER FAMICON L 68.000

GAME GEAR (JAP) + 1 GIOCO L 269.000
TV TUNER (TELEVISORE PER
GAME GEAR) L 215.000

GAME BOY + CUFFIE + PILE L 139.000
GAME BOY + CUFFIE + PILE
+ 1 GIOCO L 155.000

SEGA MEGA CD II L 650.000

INVIANDO PER POSTA UN FRANCOBOLLO DA L. 750 RICEVERAI IL NOSTRO LISTINO COMPLETO

SPEDIZIONI CONTRASSEGNO IN TUTTA ITALIA

PER I VOSTRI ORDINI TELEFONATE AI NUMERI:
02/6128240 - 02/66016401

OPPURE SCRIVETE AL NOSTRO INDIRIZZO: SIAMO APERTI
DAL LUNEDÌ AL VENERDÌ DALLE 09.00/12.30 E DALLE 14.00/18.30
SABATO MATTINA 09.00/13.30 SABATO POMERIGGIO CHIUSO

RIPARAZIONI COMPUTER COMMODORE-AMIGA PC-CONSOLE GAMES

PAGAMENTI RATEALI DA £. 50.000 MENSILI

RICEZIONI ORDINI
24 ORE SU 24 ☎ 02/6128240

stair

ATARI
VIDEOGAME

Quickjoy

SNK
Neo-Geo

UN GRANDE RITORNO!

ZIA MARISA ON THE ROCKS! by MBF

ZIA MARISA'S HELP

Eccovi una serie di tips che la vostra zietta preferita ha raccolto per voi. Neon non sei nessuno...

- *StarWing* (SNES): per evitare di perdere anche solo una vita non premete il tasto START nella schermata d'inizio.
- *X-Ranger* (MD): per finire tutti i livelli vi consigliamo di evitare i colpi delle astronavi nemiche. Inoltre premendo il tasto B ripetutamente potrete anche colpire gli avversari.
- Per colpire a morte tutti i manigoldi che vi tampano in *Lords of Thunder* (PC Engine DUO) sparate quando vi sono davanti.
- *F1* (MD): per vincere tutte le gare non tamponate le automobili sulla vostra destra né tantomeno quelle sulla sinistra.

- *Super Mario Bros* (NES): quando compare la schermata del record premere in rapida successione A-B-X-Y. Tasto Left-Tasto Right-Select-Start prima con la mano destra e quindi con quella sinistra. Ripetere dieci volte per ogni mano per dieci giorni. Forse non finirete il gioco, ma almeno svilupperete ottimi muscoli senza andare in palestra e impasticcarvi.
- Per giocare in sei contemporaneamente a *Sonic 2* per MD comprate sei televisori e sei console e ficcatevi tutti nella stessa stanza, oppure solo tre console e tre televisori e usate lo splitscreen.
- Per giocare in due contemporaneamente a *F-Zero* (SNES) accendete la console e telefonate al vostro migliore amico che possiede un altro SNES e cominciate a giocare a un orario prestabilito. Più contemporaneo di così...



I POSTER DI GAME POWER CUPOLABOND

SCHEDA D'IDENTIFICAZIONE N°1146/A CUPOLABOND

NOME DI BATTAGLIA: Vordak
ETÀ: Biologicamente 23 - 3 e mezzo dal punto di vista intellettuale
ALTEZZA: 1,85 (col tacchi a spillo)
CAPELLI: Corvini
OCCHI: Color totano
SEGNI PARTICOLARI: Un inquietante paio di canini aguzzi e sporgenti
STATO CIVILE: Ah ah ah, buona questa!
MEZZO DI LOCOMOZIONE: Gira su uno scooter nero truccato col motore di una turbomare
RESIDENZA: Quarto Oggiaro (il Bronx di Milano)
CARATTERISTICHE E PECULIARITÀ
COLORE PREFERITO: Viola funebre
CANTANTE/GRUPPO: Laura Pausini/Queen
ANIMALE PREFERITO: Coniglio (al forno e al ragù)
PIETRA PREZIOSA: Zaffiro
SCRITTORI PREFERITI: H. P. Lovecraft, E. A. Poe, Bram Stoker
GIOCO PREFERITO: Kid Dracula
FUMETTO PREFERITO: Cattivik
SQUADRA DEL CUORE: A. C. Pompe Funebri S. Siro
FILM PREFERITO: Shining (lo giudica "una commedia brillante e spensierata")
CIBO PREFERITO: Oltre alla carne umana gradisce moltissimo la pizza farcita con trippa, cozze, gorgonzola e peperoni però senza olive ("altrimenti diventa pesante")
DONNA IDEALE: Un osceno miscuglio tra Moana Pozzi, Jessica Rabbit e Madre Teresa di Calcutta
VITA, MORTE E MISFATTI
 Vordak, nasce un oscuro venerdì 13 dicembre alle ore 13 e 13 nel reparto ostetricia (accanto all'obitorio) dell'ospedale civile di Fidenza (PR). Più brutto dei dinosauri di Jurassic Park, più cattivo di una caramella dietetica al rabarbaro, Vordak sembra essere il bersaglio preferito dall'intemperanza della cattiva sorte tanto da fargli esclamare il suo motto più celebre: "la fortuna sarà anche cieca, la sfiga però ci vede senz'altro benissimo!". Nel '93, la svolta: diventa recensore di Game Power e può finalmente vendicarsi di una vita di delusioni affibbiando senza pietà votacci a tutti i giochi che gli capitano sottomano.



70x100 CUPOLABOND

CHI DI CALCIO FERISCE

Ovvero: le dieci scuse più laide proferite dopo una netta sconfitta a *Sensible Soccer*, *Goal*, *Kick Off* e, più in generale, a una qualsiasi simulazione calcistica per computer e console.

"Sì, ho perso, però..."

- 1) ...Ho beccato tre goal quando attaccavo verso l'alto, e sai che non mi trovo in alto, senno finiva zero a zero."
- 2) ...Sono sei mesi che non gioco perché avevo il braccio ingessato e ora non sono più abituato."
- 3) ...Non ho parole: un tiro in tutta la partita e segna!"
- 4) ...Tutta colpa della peperonata: non ho digerito e non riesco a giocare, poi nell'intervallo ho avuto i crampi allo stomaco, poi ho il gomitto della lavandaia e i piedi mi fanno contatto con l'orecchio e..."
- 5) ...Non avevo il mio joystick/pad senno ti facevo vedere io..."
- 6) ...Ho preso sei goal solo perché su questo campo non mi trovo."
- 7) ...Ci crederesti? Avevo inserito l'autofire e non me n'ero accorto!"
- 8) ...Tutta colpa dell'arbitro: c'erano almeno sei rigori per me e non ne ha fischciato uno, quel %\$%\$@ (sottotitolo, "maramaido")!"



VENDITA PER CORRISPONDENTI



Amazing Tennis L.109.000



UN Squadron L.149.000



F-Zero L.119.000



Final Fight 2 L.149.000



Zelda 3 L.109.000



Turtles 4 L.119.000



Hexast Heat L.149.000



Final Fight L.149.000



Tiny Toons L.119.000



Prince of P. L.119.000



Chuck Rock L.109.000



Brawl Brothers L.139.000



Lethal Weapon L.149.000



Pilotwings L.119.000



Sim City L.119.000



Desert Strike L.109.000



L.189.000



S.Aleste L.139.000



S.Soccer L.119.000



Outlander L.129.000



S.Fighter II L.119.000



Castlevania 4 L.139.000



Star Wars L.119.000



Spiderman L.119.000



S.Tennis L.119.000



Basketbrawl L.119.000



Robotector L.139.000



Axelay L.139.000



Terminator L.129.000



Bowling L.109.000



Hexast Heat L.149.000

I Nostri Punti Vendita :

ALEX Computer

C.so. Francia 333/4 Torino

ALEX Computer 2

Via Tripoli 179/b Torino

Offertissime S.Famicom

Y'S III L.69.000
KUNIO KUN L.69.000
JERRY BOY L.69.000
ROKETEER L.59.000
PRO SOCCER L.69.000
MAGIC ADVENT L.69.000
D-FORCE L.69.000

WAGGAN LAND L.59.000
PRO FOOTBALL L.59.000
THUNDER SPIRIT L.69.000
AEROBOAT MISS. L.69.000
BOXING L.69.000
DARUS III L.69.000
CHINESE WORLD L.69.000



ADATTATORE Universale per S.Nintendo Permette di utilizzare Cartucce Giapponesi e Americane sulla console PAL Italiana.

L.45.000

SUPER NINTENDO
ENTERTAINMENT SYSTEM
PAL VERSION



Con l'acquisto di una cartuccia in aggiunta alla console Trasporto OMAGGIO.

**Super Nintendo +
Super Mario 4 + Joypad
L.339.000 IVA INCLUSA.**

**SUPER FAMICOM CONSOLE
2 JOYPAD, ALIMENTATORE,
CAVO SCART L.399.000**

**SUPER Nintendo USA
+ Joypad L.249.000**

Prezzi iva compresa

L'Accoppiata Vincente!



**Street FIGHTER II
TURBO Version
L.189.000**



**TOP FIGHTER
L.189.000**



**JO JO JOYSTICK
L.89.900**



**JB KING JOYSTICK
L.119.000**

**** Tutte le ultime novità in pronta consegna. ****

Tutti i prezzi si intendono comprensivi di iva - Garanzia 12 Mesi.- Importazione diretta da U.S.A. e Giappone.

ALEX
Mail Service

Servizio di vendita per Corrispondenza





































ORDINA SUBITO TELEFONANDO AL NUMERO:



011/4031114

APERTI DAL LUNEDI' AL SABATO DALLE 9 ALLE 19:30 ORARIO CONTINUATO

A - SPEDIZIONI A DOMICILIO

 L.69.000	 L.69.000	 L.69.000	 L.39.000	 L.39.000	 L.79.000
 L.69.000	 L.79.000	 L.59.000	 L.39.000	 L.69.000	 L.39.000
 L.69.000	 L.69.000	 L.69.000	 L.69.000	 L.69.000	 L.69.000
 L.59.000	 L.69.000	 L.59.000	 L.69.000	 L.69.000	 L.69.000
 L.59.000	 L.69.000	 L.59.000	 L.69.000	 L.25.000	 L.25.000
 L.69.000	 L.59.000	 L.69.000	 L.69.000	 L.69.000	 L.59.000

ATARI
LYNX
GAME
GEAR
GAME
BOY



ATARI LYNX
L.189.000



GAME GEAR + SONIC
L.289.000



GAMEBOY CONSOLE
L.105.000

E SU RICHIESTA



Servizio AIR

CONSEGNE
24/36 ORE
CON CORRIERE ESPRESSO
TNT TRACO

Ed in Anteprima Street Fighter II Megadrive.

 L.109.000	 L.99.000	 L.109.000	 L.105.000	 L.105.000	 L.99.000	 L.99.000	 L.99.000
 L.99.000	 L.99.000	 L.99.000	 L.99.000	 L.29.000	 L.29.000	 L.29.000	 L.29.000



ORDINALO SUBITO !!

FAXA SUBITO IL TUO ORDINE AL NUMERO:

011/4031001

FAX IN LINEA 24 ORE SU 24

ALEX
Mail Service

Servizio di vendita per Corrispondenza

<http://www.oldgamesitalia.net/>

<http://www.oldgamesitalia.net/>



NEWEL srl

COMPUTERS ACCESSORI VIDEOGAMES

20155 MILANO • VIA MAC MAHON 75

TEL. NEGOZIO (02) 39260744 (5 linee r.a.)

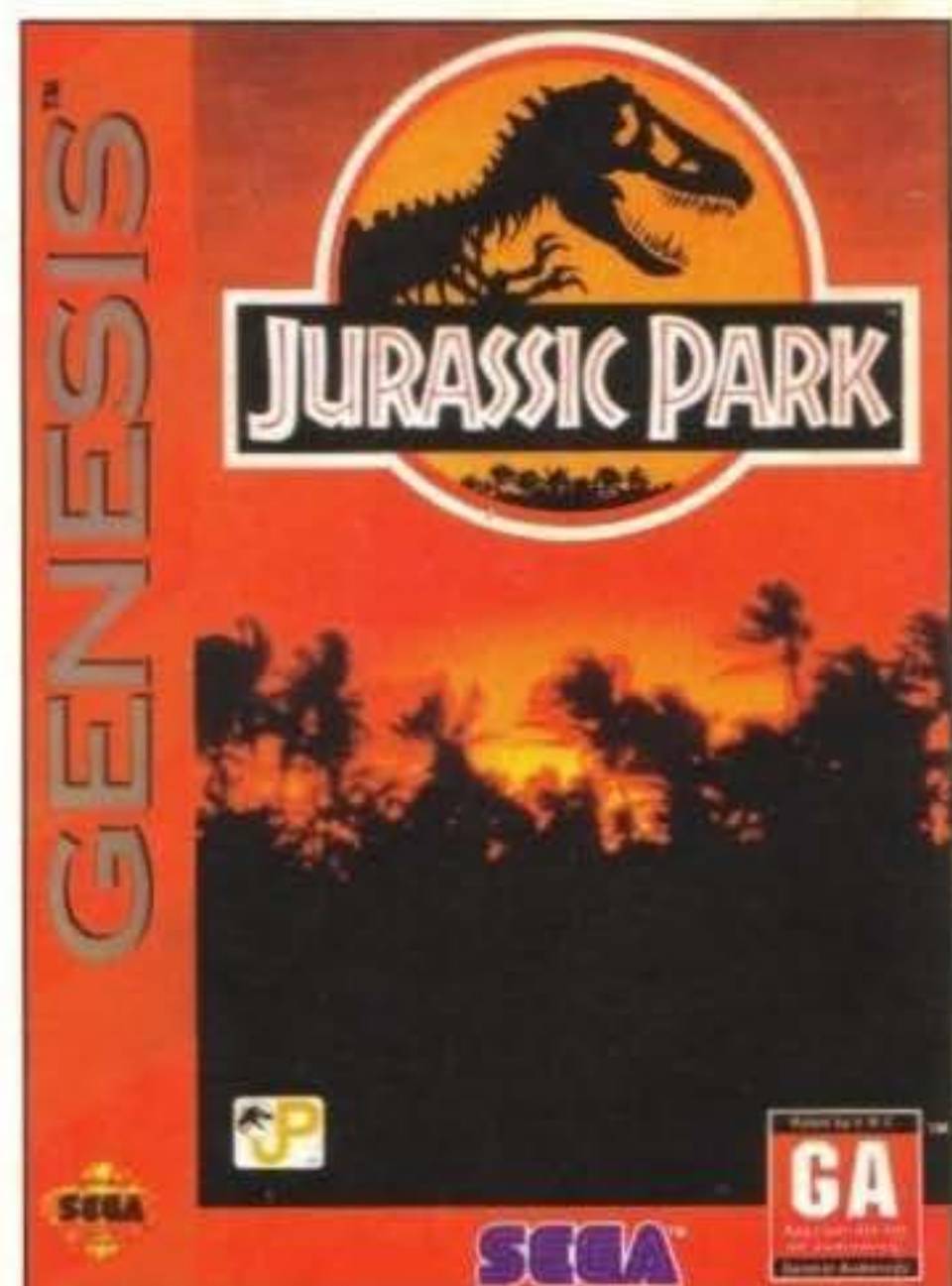
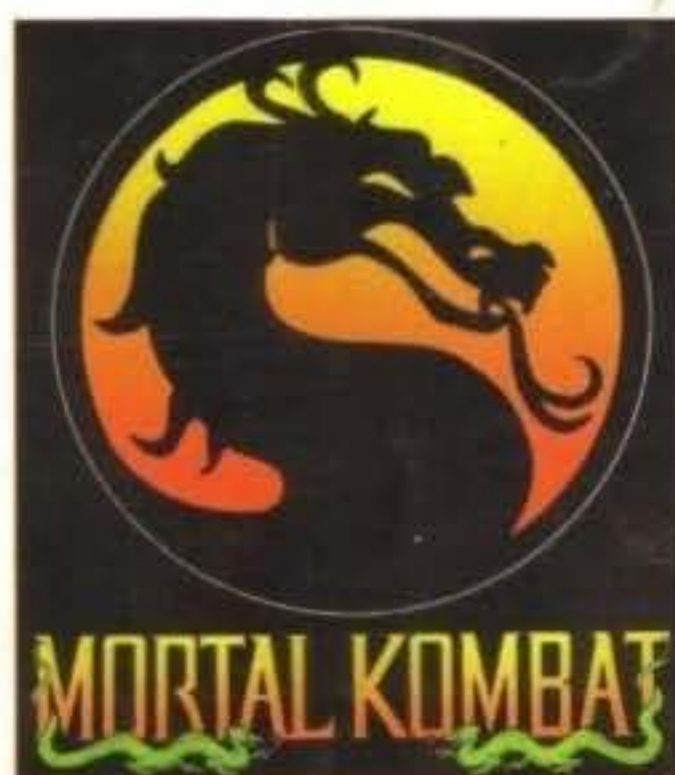
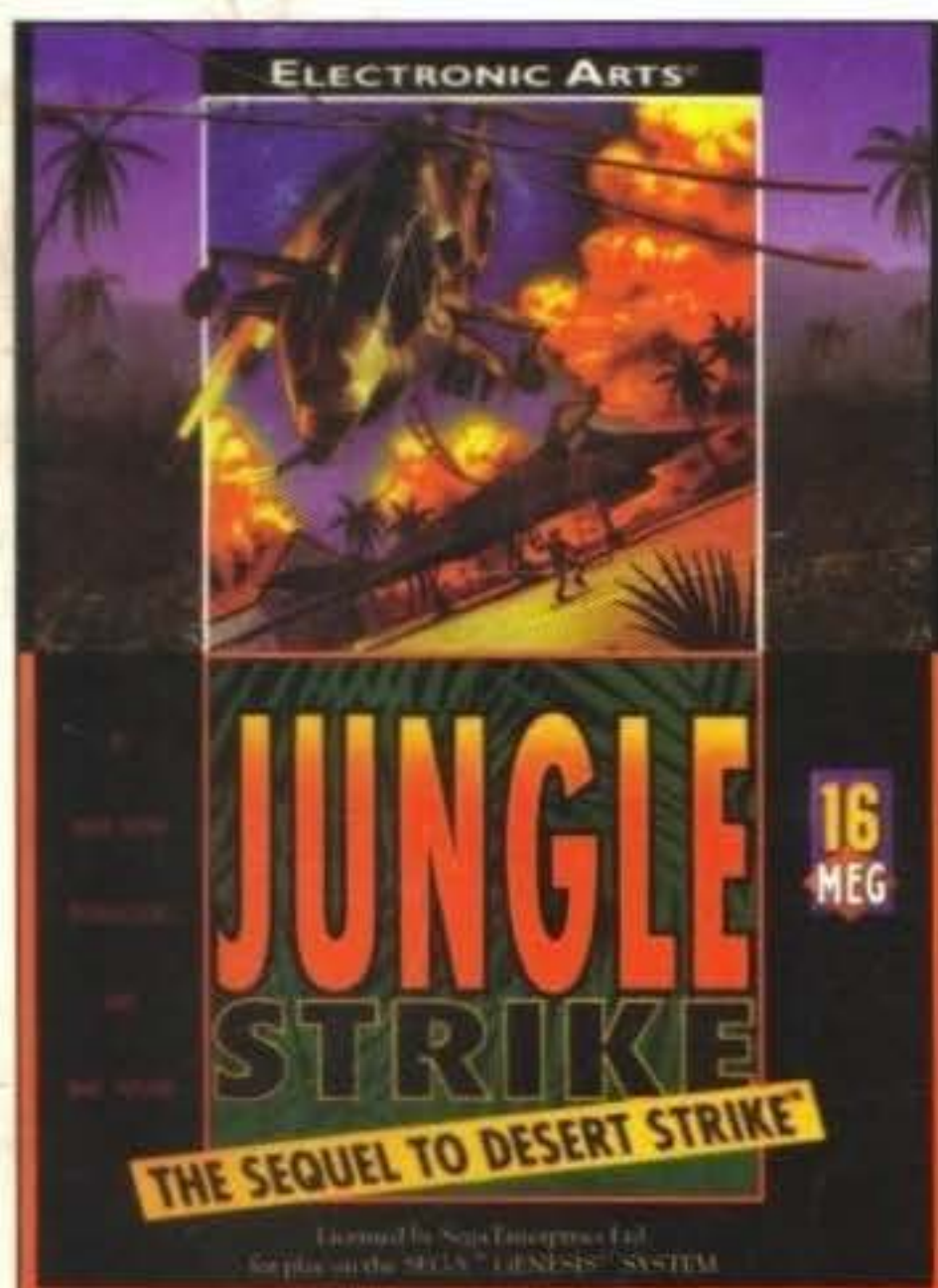
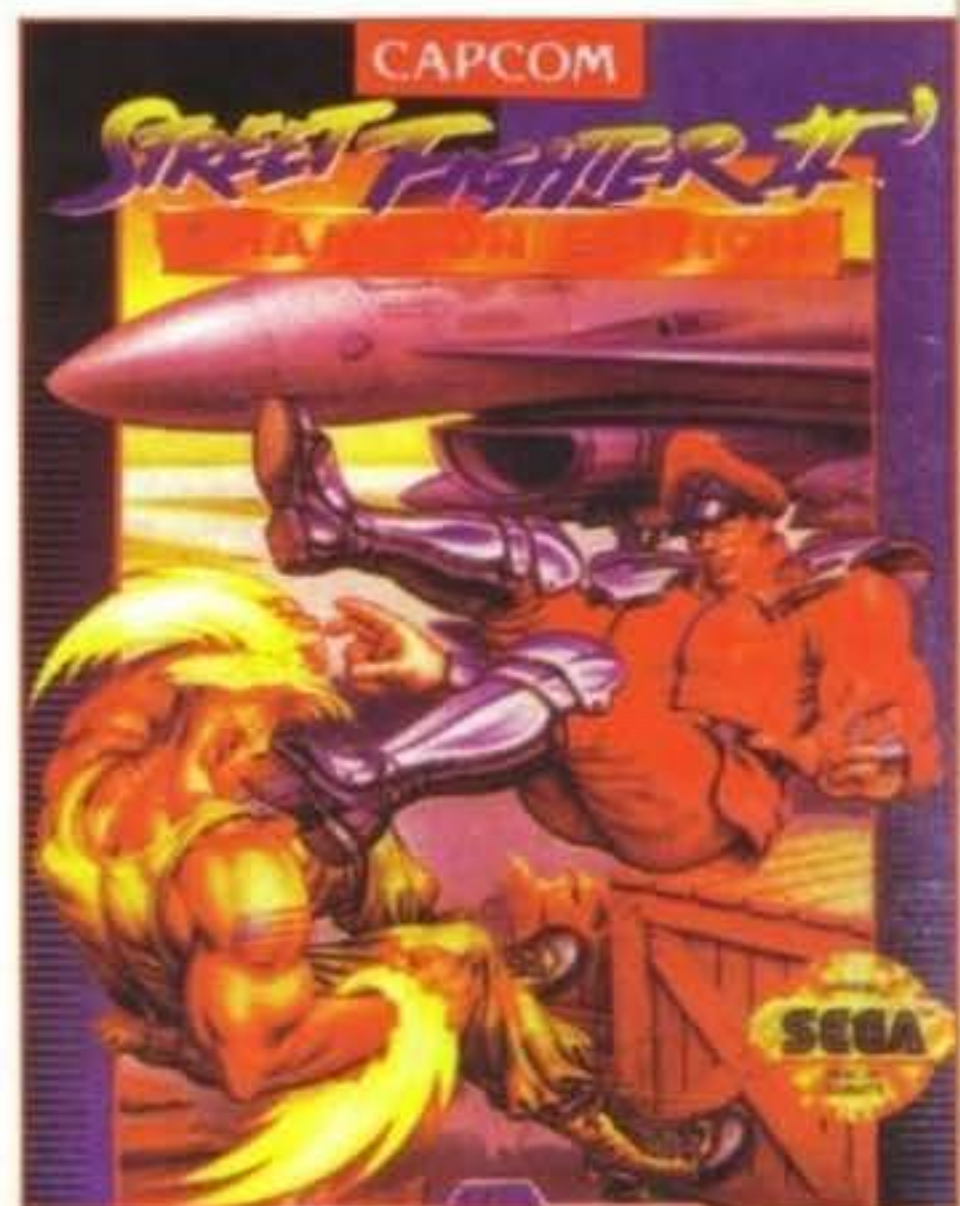
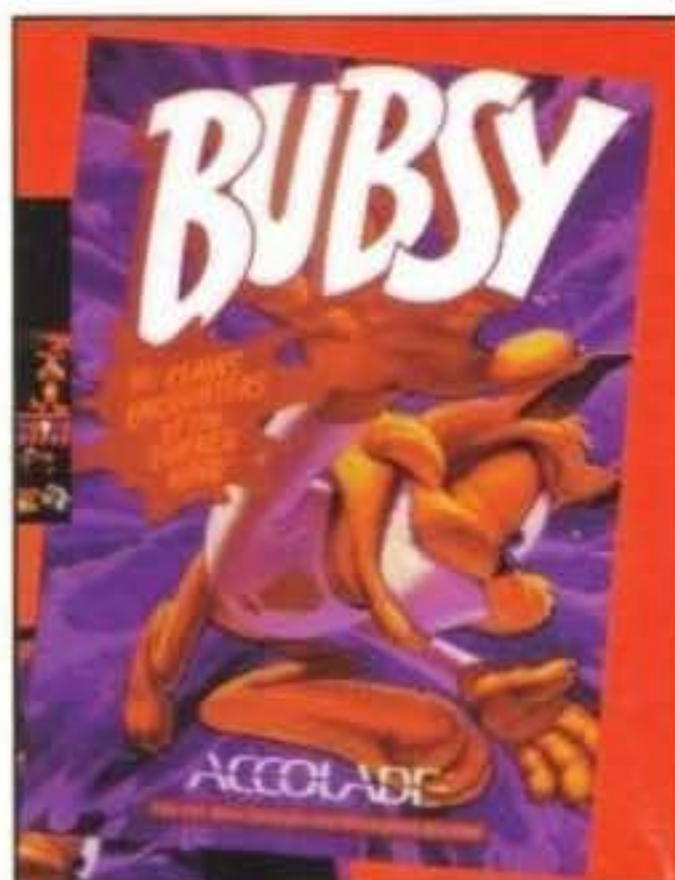
FAX 24 ORE (02) 33000035 (2 linee r.a.)

ORDINA SUBITO:

02 - 33000036 (5 linee r.a.)

TUTTE LE ULTIME NOVITA' E LE MIGLIORI MARCHE!

DISPONIBILI



PRESENTI SMAU '93

CERCASI AGENTI PER ZONE LIBERE